
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2001.11
寂静岭
SILENT HILL2
幻想水滸伝
2001
故事及全部人物出招
THE KING OF FIGHTERS
ISSN 1005 250X
11
9 771005 250004


2001.12
强力出击
the best
别告诉我，你只徘徊在这蓝天下的世界；别告诉我，你只注视着映照在瞳孔中的万物。我知道
你我一样，眼睛总望着遥远的天边。我知道你想解放狂野不羁的心，燃烧未完的梦。所以不妨放飞
自己，畅游在剑与魔法的大陆，驰骋在光阴阴荏苒的星空……，感受银河泛着微紫的炽炎，这世界
选择自我，一起走入梦的结界，轻吻精灵润着露珠的双唇
一如你所想象的那样眩目。《梦幻总动员》，给你带来新世纪的惊喜。
《梦幻总动员》工作室经过长期筹备，即将于 2001 年 12 月推出第一本增刊，内容
以动画漫画为出发点，涵盖科幻及奇幻两大热点文化门类。
随书赠送精彩 VCD 及精美海报。
全书 128 页超豪华全彩印刷，
一段许久的期待
一份崭新的惊喜
一种文化
一个梦
《梦幻总动员》增刊
预计 2001 年 12 月隆重上市
定价 15 元 欢迎邮购
汇款请寄往：
北京市清河邮局 062 信箱
邮购部收 邮编：100085

preface

卷首语



随风而去



没坐在这个位子上已经很久了，仔细回想一下，应该是在五月的时候，我在这里和大家打了一个不大不小的亲切的招呼。真所谓时光荏苒，几乎是转瞬间，半年的时间就这样匆匆地从我们的身边溜走了。如今我又坐在了这里，再次向大家问好，这半年来，你们都过得怎么样呢？

也许是人少了的缘故罢，原本热热闹闹轰轰烈烈的编辑部现在变得冷清了许多，在过去的这半年里，在我们身上发生了一连串的悲欢离合（这么说也许有些过了）。最先是MADJOJO的提前撤退，随后就是PALADIN的悄然离去，我们的战斗力一下就削弱了很多，余下的人在一个月内既要完成这本期刊，还得同时照管《电子游戏一点通》和《电子游戏广场》这两部重头戏，自是苦不堪言。说了许多，好像是在发牢骚，可实际上若不是有你们这些热忱的读者的支持，我们的满腔热情将泄往何方？

之前连续两期杂志的攻略，全部是由我来做主打，虽然曾经熬了很多的日日夜夜才可以把最快最详细最完美的攻略献到你们的面前，但我觉得很值，很满足。尤其是杂志上市后，雪片般飞来编辑部的信件几乎快将CLOUD埋没在办公桌之下了，面对那如滔滔江水般连绵不绝的对于我的工作给予了肯定以及支持的读者评语，我突然发现我的眼眶开始有些湿润，谢谢大家。

正所谓“福兮，祸之所伏；祸兮，福之所倚。”某日，吾浏览网站之时，不意间于某BBS看到若干批评吾之《莎木Ⅱ》攻略者之言，瞬间如坠冰窖，牙关打战，浑身颤抖。遂反思吾之行为，察觉许是攻略之言语太过单一，众读者看腻一言堂，故揭竿而起，欲先反CLOUD而后快。吾痛定思痛之余，决意将吾之小说式攻略“进行到底”，至死不渝。特此誓之。

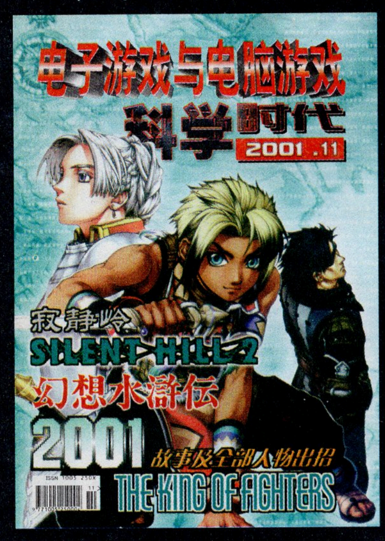
截稿前日，吾正忙于“新游戏介绍”栏目之排版，忽闻隔壁传来“吃饭”之词，遂急赴饭桌之前。岂料思食心切，乐极生悲，蓦然间引发名为“肋间神经痛”的怪病，其后呼吸不得，伸手不得，动弹不得……脑中灵光忽现，想起曾得过此病之大学同窗之名言：“汝欲呼吸，则汝肋必疼也；若汝不呼吸，则汝肋必不疼也。”险些休克。尚喜吾呼吸之气运用得法，不片刻便谈笑自若，浑不似方才疼痛时惊天地泣鬼神。旋即，吾成为众人之笑柄。

本月的好游戏不是很多，只有PS2的《寂静岭2》和GBA的《超级机器人大战A》值得购买，无聊的CLOUD只好重温旧梦，将FF7、8、9以及PS、SS版的《恶魔城X～月下夜想曲》各打穿一次以兹纪念。

手下不停地敲打着键盘，我用我的心眼来观察周围的世界，发现同事们都在分头忙碌着、准备着这期杂志的精彩内容，不禁刺激我加快了敲击的速度，文字也随之流畅了起来。我在想，现在的我们将会更加珍稀所有人在一起工作时的每一天，把全部的心都放在这本书上，让你们可以感受得到我们最真的奉献。

CLOUD

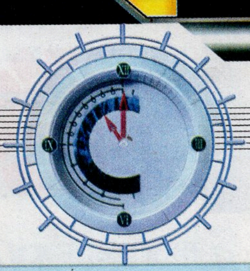
科学时代 2001.11 期
(总第 88 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001 年 11 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市海府一横路科技咨询楼 4 层
邮政编码 570203
广告发行部 0351－7066387 0898－66745593
读者热线 010－64908492－11 010－64908493－11
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.11

电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

新游戏介绍

超攻略道场

王者之书

编读往来

纵横四海

WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢:北京网易公司

贰拾柒真纹章・一百零八星・宿命・解放军・剑与魔法

幻想水浒传

电子游戏与电脑游戏工作室出品

若论PS名作，『幻想水浒传』系列绝对要占有一席之地。游戏是取材自我国古典名著『水浒传』，以收集一百零八星组建解放军，并战胜为和平的大地带来灾难的帝国为游戏基本目的。很少见日本的一款RPG游戏能成功的塑造数十位性格各异且丰满的人物形象，而这一系列达到了如此的水平。

二十七真纹章

在『幻想水浒传』的设定里，世界初成时最初的力形成了二十七真纹章，也就是说让这个世界存在的力量都在这些真纹章中。从太古开始存在的这二十七真纹章，经过了漫长的岁月现在已经派生出许多分支，而它们本身则已经被绝大多数人们忘记了，这好像只是一个来自远古的传说而已。埋藏在地下的纹章，会渐渐形成『封印球』这种纹章的另一种载体。任何人的身体都能宿上纹章球，但是那些上位纹章球，以及二十七真纹章需要更高资质的人或者它们自己选中的人选，才能发挥出能力。

因为二十七真纹章有着非同一般的能力，再加上越流传越被演义的太古传说，所以宿有真纹章甚至上位纹章的人都会被大家『另眼相看』。就像2代中，都市同盟的领导者都不敢对抗军事力量强大的ハイランド帝国，而当主人公率领解放军寻求各城市支持的时候，他们都认为如此年轻的人怎么能率领军队对抗驰骋大陆的帝国正规军呢。结果他们看到主人公右手上『辉盾的纹章』时，却改变了看法，认为主人公宿有曾经是都市同盟英雄的纹章，就有可能创造奇迹……但是，最后的胜利并不是所谓真纹章的力量，而是解放军成员对自由与和平生活的渴望换取来的。

目前在前两部作品中，二十七真纹章共出现了十一个，分别是——『掌管生死的纹章』，由一代主人公所有；『门的纹章』，通往异世界大门的纹章，分别有两个是出口侧和入口侧，目前只知道入口侧为两代中都登场的占星士レシクナート所有；『霸王的纹章』，赤月帝国皇帝所有；『龙的纹章』，一代中活跃的龙洞骑士团团长所有；『月的纹章』，已经从吸血鬼那里夺回，现在已回到最早持有者手中；『夜的纹章』，其实实体化就是星辰剑；『开始的纹章』，得到的时候，被分为『辉盾的纹章』和『黑刃的纹章』，现在为2代主人公所有；『兽的纹章』，原来属于ハイランド帝国的狂王子卢卡；『真风的纹章』，属于占星士レシクナート的弟子，也就是两代的天间星；『真土的纹章』，神圣国ハルモニア神官将ササライ所有；『圆的纹章』，据说是秩序的象征，目前为神圣国首领所有。

一百零八星

来自我国『水浒传』的创意，收集一百零八位仲间，成为伙伴。如此多的人物塑造起来难度相当大，而『幻想水浒传』系列成功的做到了这一点。

其实只是一代与『水浒传』最为相似，许多的星宿都与原著那么相同。从后面的人物介绍中，我们可以在很多角色身上看到来自于『水浒传』的设定。而二代中，游戏的创作群体已经开始有意地脱离『水浒传』的影子，加入更多原创要素，这种尝试，从销量以及玩家反映上看是绝对成功的。但是那些在一代中，塑造极为成功的角色都被保留了下来。像天孤星与天暗星这哥俩，在两部作品里都是作为主人公的『引导者』出现，如果夸张点说，这两个人完全可以说是『战争贩子』。而在两部作品中为解放军送来星宿的石碑的占星士レシクナート，其原形就是『水浒传』里面的『九天玄女』，这一成功的设定估计可以顺利的出现在每一部『幻想水浒传』正传的系列里。

与『水浒传』相同，并不是每位角色都是战斗力极为高强的。可以说，解放军作为完全独立作战的群体，也需要各个方面的人才，所以我们在游戏中收到的仲间里，并不是都能上场战斗的角色，而是人各其职，个别时候也不排除那种类似于凑数的角色出现。另外，在游戏中，战斗与战争是两个完全不同的设定，在平时的行动中，登场作战并拥有超强实力的仲间，在战场上却不一定是能攻城拔寨的大将，排兵布阵并不是单纯武力的问题。

宿命

如果你玩过这两个游戏的话，就可以理解『宿命』这个词的含义了。两代主人公都并不是一上来就是解放军的成员，相反他们都会是后来敌对国家军队的一员，在以后的故事情节中，会逐渐发现所属国家的暴政而决定为世界和平做贡献。虽然说起来这设定有一些老套，但是游戏制作非常到位，让玩家没有那种牵强的感觉。众多角色中，加入解放军的目的各不相同。我们在游戏中随着故事流程的前进，仲间的加入，能体验到游戏制作群体在每一名角色身上都耗费了相当大的工夫。

一代中，天罡星作为赤月帝国最有威望的地方富豪而被主人公的解放军所关注，而其本人虽然对帝国的作为并不满意，但也根本没有加入解放军的意思，毕竟在如此乱世中，没有任何一方愿意得罪这样的人物。最后因为解放军的一些类似『栽赃』的行动，使其不得不加入解放军行列。而地魁星，曾经是赤月帝国的正选军师，帮助皇帝建立赤月帝国，但加入解放军并不是像我们在一代中

看到的是因为其侄子给他的亲笔信打动了这位角色，从二代来看，完全是因为他看到解放军已经掌握了战争的主动权，而为了自己以后能更好的发展，从而借此机会使其在军师界的威望能得到进一步的提高。后来，本角色在二代中，担任了ハイラソド帝国的总军师，不遗余力地协助帝国镇压追求和平的解放军。二代中，更有很多角色加入解放军的目的不『纯』，为了照顾自己的亲人、为了能与喜爱的女孩更加接近……有时候面对如此组成的解放军队伍，真是不得不感叹命运使然。

解放军

为了对抗帝国的暴政，而组建的军队。这里的解放军已经不单单是一个简单的军队了，他是一个追求和平生活的民众群像的代表。

在解放军刚刚建立的时候，局势对这样一支单薄的队伍没有任何有利之处，而这只完全要靠自给自足的部队，必须完全拓展成一个独立的世界。在那里什么都必须有，为了生存，他们需要自己来解决食粮问题，自己解决武器的锻造以及日常维护问题，各种生活设施和生活用具……面对如此庞大的构架，这样来看一百零八星真的不足以应付呢。在游戏中，等于我们玩家自己来建立一个完美的世界，由刚刚开始的简陋到后来的初步成型，我们每次回到大本营的时候，看到它在自己的手中一点一点地壮大，那种感觉不是三五句话可以形容得了的……这可能就是『幻想水浒传』给我们与别的游戏不同的感受吧。

既然是军队，既然是对抗帝国的暴政，那么大规模的合战就不能避免。『幻想水浒传』系列在这个方面设计得非常得体，不管是一代还是二代，军队之间的战争都在PS上有限的机能以内描述的让玩家很满意。军队的构成，各个专属部门的指挥官，战斗的形式，游戏制作群体的智慧在这里得到了更为优秀的体现。一代中，当你的仲间收集没有达到一定的水平，每次的战争就会陷入苦战，而一些对战争有帮助的角色加入了以后，战争将相对趋于简单。二代里面，采用的是战棋的形式，起先自己的解放军根本不能达到与正规的帝国军正面对战的资格，在那种情况下，军师的鬼谋能在这次的战争场景上得到很好的表现形式，无论是根据地形还是纯战术布局，用这种战棋的形式表述得更为具体。

剑与魔法

日式RPG基本都会采用『剑与魔法』这一世界设定，本系列也没有逃出这一框框。尤其是一代，典型的欧洲中世纪风格，虽然有一些人物上的造型偏属于亚洲，但是对整体没有太大影响。一代在民族设定上也是采用『剑与魔法』的设定，精灵族、兽人族、矮人族、龙……等等。但是在二代里，游戏的世界有了一些质的变化，整体的城市趋向于中国古代风格，无论是房屋的造型还是街头人物的服饰，我们都可以很清晰地找到类似于明朝左右的年代设定。在游戏仲间里面，为了迎合一些过去的风格，一部分角色的设定还是保留了前作的样子，当然这也可以解释为这次的都市同盟是多民族混杂的区域。而另外一些则尽量向中国风格靠拢，主人公与天寿星的造型就绝对是中国风格的表现。二代里面，为了让一百零八星更有多样性，许多动物和怪兽也加入其中，虽然初看起来让玩家很不舒服，但是如果仔细一想，正是这些创新才让游戏更加有趣。

当然，本系列为了保持自己的风格，他还是在世界设定上有一些属于自己的东西，具体一点就是主人公们的武器。一代主人公使用的是长棍，而二代三位主角也都是使用此类武器，男主人公用双拐；天寿星使用三节棍；乔易使用长棍。看来这会是『幻想水浒传』系列的风格。

三代前瞻

预定在今年底推出『幻想水浒传』系列的第三作，还是继承自前几作的大陆，具体时间是发生在二代故事的十五年以后。

故事的背景是这样的——一望无际的平原格拉丝兰德。那里的住民按照不同的民族生活在一起。其中一个氏族卡拉亚克兰族长露西亚（二代暗杀主人公的角色）的儿子HUGO在母亲的命令下去临近的都市国家ZEKUSEN联邦的首都BINE・DERU・ZEKUSE送休战的书信。同时在BINE・DERU・ZEKUSE烦恼的女骑士CHRIS正在参加凯旋游行。在这个首都还有一个人，他就是哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第12小队的队长GADO。本来到这里渡假的他突然接到了执行命令的通知，原来他被指派去寻找过去曾经领导格拉丝兰德各个氏族同哈鲁莫尼亚战斗后来消失的炎之英雄的残部……

而这三位登场来开启游戏故事序篇的人物目前已经得到了具体的介绍——拉亚克兰的族长儿子HUGO：格拉丝兰德其中一个氏族卡拉亚克兰组长族长露西亚的儿子。从母亲那里学到的武术使他在整个大陆都很有名气。为了送达休战的书信，他只身前往ZEKUSEN联邦的首都。哈鲁莫尼亚南部边境警备队队长GADO：哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第十二小队的队长。他因为侦察的任务和同伴一起逗留在BINE・DERU・ZEKUSE，在听到格拉丝兰德发生异变之后前往那里。GADO率领的小队在警备队中是最出色的。ZEKUSEN骑士团的年轻骑士团长CHRIS：守护ZEKUSEN联邦的ZEKUSE骑士团团长。在前一次的战斗中她代替因被突袭而死的骑士团团长和副团长指挥战斗并取得了奇迹般的胜利。因为她的突出战绩而被指派为骑士团的团长。她有一个绰号叫做『银之少女』。

可是根据以前系列的设定，我们对这三位使用刀剑的人物是不是真正的主人公产生了怀疑，因为在公布的资料中我们看到了一位没有名称的使用长棍的角色（「幻想水浒传」系列主人公一直是玩家自己起名字），我想但凡是『幻想水浒传』的FANS应该有这个感觉，那就是这位人物可能就是本作的真正主人公！这位人物在历史上号称是抢夺真之纹章的炎之英雄，五十年前在格拉丝兰德出现的英雄。他率领的盗贼团『炎之运手』一度在大陆横行。后来受到哈鲁莫尼亚军队的讨伐，他抢夺了二十七个真之纹章中的一个后逃走，在最后的决战中突然消失。那么，这位宿有真纹章并没有名字且使用长棍的人的确有可能是真正的男主人公。唯一让人怀疑的就是这位英雄在五十年以后，怎么领导解放军呢？我想不会让一位老人作为游戏主人公的，所以目前这一切还都是谜团！

《幻想水浒传》一百零八星全图鉴



主人公：帝国五将军之一テオ的儿子，经过了魂之纹章事件被帝国派出大批军队追杀，后来继承了解放军前首领的遗命成为解放军新的首领，率领部下反抗帝国。历经各种磨难之后，他终于集合了108星，推翻了帝国的残酷统治。

天魁星



レパント：コウアン镇的富豪，在文武两方面都有很高的造诣，在当地具有很高的声望，和原著中的卢俊义的设定十分的相似。加入我方之后在军队中也有很高的威望，是游戏中加入我方的第一员猛将。游戏前期共同协助他救回妻子后她便会加入。

天罡星



マッシユ：是前解放军首领的哥哥，曾在帝国五将军之一的カツム手下任职。和原著中的吴用一样，作为整个解放军的军师，相当神机妙算，许多扭转战局的计策都出自他手，虽然他不能亲自参加战斗，但是也是解放军绝不能缺少的一员。游戏前期在他家中和他对话之后就可以加入。

天机星



ルック：占星术士レツクナート的弟子，在魔法上十分的有才能，因此也很嚣张。是一个很英俊的美少年。他掌握着聚齐108星的关键——“约束的石板”。取得根据地后与レツクナート联系之后便会加入队伍。

天间星



ハンフリー：解放军初期的成员，曾经是帝国的百人队长，勇猛善战，和原著中的关胜一样擅使一把大刀，也被大家称作是“大刀ハンフリー”。在解放军攻破ヤクタ城之后就会和大部队合流。

天勇星



カシム・ハジル帝国五将军之一，是使剑的高手，他心爱的曲月刀被敌人称作是“カツム・ハジル的青月”。而且，他还和主人公之父テオ是非常好的朋友。在解放军攻破モラビア城之后，会被军师说得。

天雄星



クワンダ・ロスマン：帝国五将军之一，在继位战争中曾多次将现任皇帝从危机中解救出来，所以说对皇帝非常忠心耿耿。攻破パンス城之后，在与他单挑取胜之后，会根据选择对话的内容决定加入与否。

天猛星



ペシュメルガ：一直在追踪着宫廷魔术士ウインディ的随从——谜之黑骑士コーバー，他本身也是一个谜，能力十分高。攻破ネクロード城之后，根据地在lv4以上，他就会在城的最上层出现，对话后加入。

天威星



グレミオ：像母亲一样照顾主人公的自负的青年，从小和主人公一起长大。由于是战争中的孤儿则没有见过自己父母的样子，是主人公非常好的朋友。为了拯救主人公们的生命而牺牲了自己，从而也成为了达到完美结局的关键。

天英星



ウォーレン：北方的大富豪，被人称做“善人ウォーレン”，十分好客的男子，家里面养着许多食客。他的境遇和原著中的小旋风柴进几乎一样。在カツム治理的モラビア城中的监狱中见到他之后，帮助他脱狱之后就会加入。

天贵星



クン・トー：キーロフ镇的船商，经常通过运输秘密商品来获取利润，与カク镇的タイ是非常好的老朋友。作为一个商人，可以算得上是“老奸巨猾”。“火焰枪”事件后在キーロフ镇他的家里与他对话就会加入。

天富星



クレオ：是帝国将军テオ的直属部下，可以算作是パーン的前辈。对于主人公来说，她就像姐姐一样的照顾他，从初期便一直追随着主人公。虽然是女流之辈，但是在战场上的表现一点也不输于别的男子。

天满星



ビクトール：被别人称作是“流浪汉ビクトール”，生性不拘小节，但是是非常有能力的伙伴，在游戏后期得到星辰剑之后更是如虎添翼。在游戏前期，他帮助主人公一行脱困之后，就会和大家一起逃出帝都。

天孤星



バレリア：又是一员能争善战的女战士。虽然是贫民出身，但是在战场上的表现让她的名声鹊起，被人称作是“火焰バレリア”，“隼之纹章”的持有者。在エルフ村的牢屋中脱出后，出村后追上她与之对话就会加入。

天伤星



グリフィス：守卫北方关所的将军，口头禅是“我就是最强的！”虽然十分的自负，但是是一名现实主义者，而且十分能为自己的部下考虑，因此十分受到手下兵士的爱戴。在解决完北方关所的事件之后便会自动加入。

天立星



クライブ：手持幻之武器——铁炮的流浪战士，对枪械的知识了解十分丰富。为了追捕一名女罪犯，在大陆上不停地进行着旅行。在根据地lv4以上后，他有1/8的概率会出现在リユン的宿屋，与之对话就可以加入队伍。

天捷星



フリック：被人称作“青雷フリツク”，是解放军前首领的恋人和同志。也曾经为创建解放军立下汗马功劳。十分相信自己的能力，但有时却是过于自负。取得根据地后，他回来与主人公对话，之后去カク村与他对话后就会加入。

天暗星



カミーユ：靠为别人讨回欠债为生的女战士，结果被别人称作是“夜叉カミーユ”。为了讨回主人公们的欠债莫名其妙地就跟在大家身边，性格十分活跃。在カク村的酒馆中喝酒时会和她碰面，交谈后会加入队伍。

天佑星

《幻想水浒传》一百零八星全图鉴


クロイツ：是前皇帝ゲイル．ルーグナー的部下，由于在继承战争中与皇帝一直处于敌对的位置而流亡各地，是一名非常出色的战士。当大本营达到 lv4 以上，在龙骑士的根据地就会碰到他，这时如果ハンフリー在队伍中，和他对话就能加入。

天空星


スタリオン：和原著中的神行太保戴宗一样，スタリオン是一名对自己的足力十分自信的精灵，自称是"韦驮天スタリオン"，同样在战斗中逃跑的功夫也是一流的……（玩笑）。攻破パンス城之后，和几位精灵伙伴一起加入队伍。

天速星


カゲ：如同一匹独狼一般独来独去的忍者，如果有足够的金钱和他订下契约的话，他就不会考虑什么主义和道德，一切的事情都会帮你搞定。在秘密工厂的事件中，大本营达到 lv2 以上，手上有 20000 元和他订契约就会加入。

天异星


フー・スー・ルー：和黑旋风李逵一样，这个流浪的战士也是手持两只大斧，勇猛无比。他对自己双腕上的力气十分的自负，不过为什么要带一个虎头的面具遮住自己面孔，谁也不知道。在コポルト村的宿屋里遇到他后，帮他付 10000 元的饭钱就会加入。

天杀星


キルキス：为了精灵一族的危机，不惜跋山涉水来到大本营向解放军求救的精灵。作为在游戏前期便加入的弓箭手，他具有十分高的培养价值，很有战斗能力。刺客事件发生之后，来到停船处就会发现受伤的他躺在那里，决定帮助他之后加入队伍。

天微星

ミルイヒ・オッペンハイマー：帝国五将军之一，剑术与魔法都是一流的强劲，是主人公前进路上的强敌。对玫瑰花似乎有着特殊的关爱，而且有着轻度的自恋。在攻破スカーレティツア城之后，根据选择会决定他是否加入队伍。

天究星

パーン：主人公父亲テオ的直属部下，从游戏的一开始便跟着主人公开始冒险。他为人比较随和，很好相处，但是在内心中他始终在为忠诚与正义之间的矛盾困惑不已。当与自己的上司テオ决斗之后，他才找到了真正的答案。



天退星


ソニア・シューレン：帝国五将军之一，是在继承战争中十分活跃的ツューレン将军的女儿。在她的母亲死去之后，她便继承了水军统领这一职位。和テオ将军的关系很不一般。当他被俘之后去到大本营的牢房里去她对话，选择正确后就会加入。

天寿星


アンジー：トラン湖的湖贼，原本是一个商人，对帝国的腐败和残暴统治十分不满，于是便占据トラン湖当了湖贼。当大本营达到 lv3 以上的时候，去湖贼的根据地，在 10 会合内将三个人击倒之后便会加入。

天剑星

タイ・ホー：カク村的鱼师，虽然看起来很平常的样子，但是在战斗中可是出了名的不要命。和结义兄弟ヤム．クー一起生活在カク村，对帝国早就心怀不满，主人公们的出现给他们提供了反抗的机会。在カク村与他赌博赌赢之后，就会加入。

天平星


カナック：トラン湖的湖贼，是アンジー忠心耿耿的部下，在战斗中，敌人们经常会为他的怪力而叫苦不迭。当大本营达到 lv3 以上的时候，去湖贼的根据地，在 10 会合内将三个人击倒之后便会加入。

天罪星


ヤム・クー：是タイ．ホー的结义兄弟，是一个自由奔放的男子汉。在帝国残暴的统治下过着相当艰苦的生活，但是在这种环境下，他还是能够发出出自内心的笑容。在收得タイ．ホー的时候，他会跟着一同加入。

天损星

レオナルド：湖贼三人众之一，十分痛恨帝国的强横暴戾。于是与アンジー、カナック一起来到トラン湖当了湖贼，擅使的武器是锁镰。当大本营达到 lv3 以上的时候，去湖贼的根据地，在 10 会合内将三个人击倒之后便会加入。



天败星

ヒックス：居住在战士之村的少年，对村长的女儿テンガアール心中暗暗地喜欢，但是因为生性比较腼腆，一直没有对她说出口。在进攻ネクロード城时他会主动要求加入，战斗结束后和テンガアール一起加入解放军。



天牢星


テンガアール：是战士之村的村长ゾラック的女儿，在ネクロード恐怖统治这个地区的时候被当作祭品献给了本体为吸血鬼的ネクロード。在她的内心中，对モックス也是有好感的。战斗结束后与モックス一起加入解放军。

天慧星


バルカス：是清风山盗贼集团的头目，最喜欢在山路上袭击路过的帝国军官。武器高强，被人们称作是"旋风斧バルカス"。由クレイズ镇回到根据地之后，他会主动来见主人公，要求加入解放军队伍。

天暴星

シドニア：和バルカス一起，同是清风山盗贼集团的头目。会使用一种叫做"远当の术"的瞬间移动特技，在战斗中很有用处。由クレイズ镇回到根据地之后，他和バルカス一起，要求加入解放军队伍。

天哭星


アイリーン：是レバント的妻子，看起来是一位十分平和宁静的女士。但是不能单靠外表来评断她，她的内心深处是十分坚强的。另外，她还具有魔法使的素质。在解决完军政官事件之后，她会和レバント一起加入到解放军队伍。

天巧星

卷首特辑

——幻想水浒传——

电子游戏与电脑游戏工作室

《幻想水滸傳》一百零八星全圖鑒

レオン:マッシュ的叔叔。继承战争时，在皇帝バルバロッサ・ルーグナー身边辅佐，担任军师一职。在二代中亦有登场，是驰骋于大陆的非常著名的战略家。在カレッカ町中，先去找マッシュ对话,会得到一封亲笔信,然后再去和其交谈，就会成为我方仲间。(大本营要在LV.4以上。)



地魁星

ジョルジュ:居无定所，是个喜欢在世界各地四处旅行的人。在キーロフ町中相遇的话,会和主人公他们进行迷你游戏"オート神经衰弱"。大本营在LV.3以上，在迷你游戏"オート神经衰弱"中如果能够破了time trial的记录,就可以使其成为仲间。



地煞星

イワノフ:是一位比较有名气的画家，因此被抓到ミルイヒ的城里，被强迫为他们作画，因此他希望能够寻找到"表现自由的颜色"。主人公来到スカーレティシア城之后，要先打倒ミルイヒ，再与イワノフ对话，就可以使他成为仲间了。



地勇星



地杰星

ジーン:神秘的女性，是一位纹章师，对她的一切一无所知。当然，唯一可获得的是她在アンテイ村当纹章师，在大本营LV.3以上时，与其对话后就会成为仲间。她在二代中会继续登场，会"转职"为"都市同盟大学——纹章系"的讲师……



地雄星

エイケイ:居住在テイエン町的格斗家，实力堪称一流，更是以自己拥有非凡的的腕力而感到自豪，希望能够找到实力更为强大的对手能并与之较量，因而提高自己的本领。大本营LV.2以上，主人公的LV.41以上时，对话后会成为我方仲间。



地威星

マクシミリアン:原本是受到众人赞赏的マクシミリアン骑士团的团长，曾经风光一时，荣耀无限。但是现在却是骑士团最后的幸存者。他是一个久经沙场的老骑士，值得尊敬。モラビア城陷落之后，大本营在LV.3以上，出现在北边的关所，发生志愿加入我方成为同伴的特殊事件。

サンチョ:一直是跟随在老战士マクシミリアン的身边为之服务的随从,在モラビア陷落的事件发生以后，他会随マクシミリアン一起成为我方仲间。顺便提一句,自此以后,所有的骑士身边再也没有随从或者仆人跟随了，因此，这是"末代"仆人了。



地英星

グレンシール:主人公的父亲テオ的部下，使用的是剑和雷属性的魔法。个性非常冷静，随时保持清醒的头脑，通常被称为"雷击将"。当テオ和主人公一起发生了"一骑打"的事件后，通过テオ的遗言，使其和アレン一起共同自动成为仲间。



地奇星

アレン:也是主人公的父亲テオ的部下，使用的是剑和火属性的魔法。他和グレンシール正好相反，其性格像烈火一样，通常被称为"火炎将"。其成为仲间的条件和グレンシール相同，都是在发生了上述事件之后，二人会同时成为我方同伴。



地猛星



地文星

テスラ:在アンテイ町以替别人制造假的证件等。在众人都期望和平的时候，テスラ也希望能出一份力，于是在マッシュ的感召下加入了解放军。首先应该按マッシュ的指示使キンバリー成为仲间后，然后与テスラ对话就可以使其他成为仲间了。



地正星

ジャバ:是一名鉴定师，嘴里经常说着"从来就没有我鉴定不出来的东西"，但是在以前曾经有过一次例外，没能鉴定出来一个"壶"。在得到道具"无名しの壶"之后，前往其居住的リコン町去找他帮忙鉴定的话，然后就可以让他成为同伴。



地阔星

ローレライ:在旅行中遇到的女剑士,她要通过修炼来提高自身实力，全身充满了正义感。加入起解放军也是为了进一步磨练自己。在コウアン的宿屋中见到她后,如果主人公此时有大本营并且LV.25在以上的话，那么与之对话就可以使其成为仲间。

ブラックマン:农夫,在已经成为废墟的カレッカ町上一个人默默地耕耘，目的就是为了把由于战争而导致荒芜的大地恢复以往的生机而努力劳动。当来到カレッカ町时，一定不要踩到他种在田地上的苗，然后再与之对话，就可以使其成为仲间。



地斗星

ヨシュア:作为龙洞骑士团的团长，他是27个真纹章中第一个继承"龙的纹章"的人,生命很长,可以和龙媲美。当龙骑士砦中所有的龙都因"生病"而不醒的时候，和医生リュウカン同去砦井用药救醒所有的龙之后,他就会自动加入成为同伴了。



地强星

モーガン:在クロン寺修行的格斗家，但是他却是个盲人。他从来不对别人说起自己的过去，因此他以前的经历是一个谜、没有人知道。在クロン寺的大堂中可以见到他，如果大本营在LV.3以上的话，上前与之对话就可以使其成为仲间。



地暗星

モース:他是解放军秘密工厂的工厂长，大家都非常亲切地称呼他为"老爸"，但他本人对此好像毫不在意。在已经成为废墟的カレッカ町北边，秘密工厂就在那里，主人公等人找到他后，与之对话就能够使其成为仲间。

地轴星



地会星

エスメラルダ:住在アンテイ町的谜一般的女子，其年龄、性格、素性等全部不详，日常生活中，她非常喜欢喝茶。大本营在LV.2以上的时候，去アンテイ町将オパール交给她的话，就能使她成为仲间。(她其实是一个落没的赤月帝国的贵族，但不想暴露原先的身份……)



地佐星

メロディ:住在キーロフ町中的年幼女孩，她正在全力寻找"音之封印球"，因为这个东西能将她自己未知的潜在能力完全地引发出来。所以，当大本营在LV.2以上时，主人公带着"音之封印球"去她所在的町，就能顺利地使她成为同伴。

卷首特辑 ——幻想水浒传——

电子游戏与电脑游戏工作室

《幻想水浒传》一百零八星全图鉴



チャップマン：住在アンテイ町里，并经营着防具店，不过他的嘴里经常说些不干不净、杂七杂八的脏话，因此常常和客人们发生争执、引起纠纷。在他所在村子的防具店里找到他后，并且如果大本营在 LV. 2 以上，与之交谈就能使其成为仲间。

地佑星



リュウカン：是一位非常有名医药师，不论是什么疑难杂症，他都可以制造出可以医好这种疾病的药来，并且他心地善良、非常喜欢助人为乐。后来，リュウカン被抓前往ソニエル监狱的牢房时，如果把他解救出来就可以使他成为仲间。

地灵星



フッケン：クロン寺的主持。他是游戏中主人公所在帝国里唯一能看透主人公所率领的仲间都是天地 108 星的人，并指引主人公进入"过去的洞窟"取得能杀死吸血鬼的"星辰剑"。他一直会在クロン寺等待主人公的到来，在和主人公交谈过后自动成为仲间。

地兽星



フッチ：可以驱使名叫"ブラック"的龙，是龙洞骑士团的见习骑士，但他总想以最快的速度，一个人冲在队伍的最前面。在和リュウカン一起救醒龙骑士砦中所有的龙、并使地强星ヨシュア成为仲间后，フッチ也同时成为了你的同伴。

地微星



カスミ：忍者之里的副统领。由于忍者之里所在的赤月帝国实行暴政，民不聊生，致使其反抗，因此加入了解放军。顺便提一句，她暗恋着主人公哦。在スカーレティシア城陷落后，她来到了主人公的大本营告知其一个新的危机将要出现，之后自动成为同伴。

地急星

マース：目前以他的程度来说只是一个见习铁匠。在大森林村庄的铁匠铺里见到他后，与之交谈就可使其成为仲间。由此开始，我们会分别收到另外四个铁匠，而此人物的加入，正是以后这些仲间加入队伍的先决条件。一般来讲，铁匠的战斗能力并不高。

地暴星



クロウリー：纹章魔法的专家，本身持有 100 枚纹章，号称最强的魔法师。在战斗中一面借助解放军的力量，一面依靠自己本身的力量。隐居在"过去的洞窟"的地下 2 层，大本营的等级在 4 以上时，便可通过对话交谈将他收为伙伴。

地然星



フウマ：是和カスミ一样的忍者，服装相当奇特。现在正独自做着漫长的修行旅程。后来被招募到了ロッカク之里作为武士，还算尽心尽责。藏匿于龙骑士之馆的树荫下，大本营的等级在 3 以上时，便可通过对话交谈将他收为同伴。

地好星



ムース：在战士之村经营一家铁匠铺的著名铁匠，其实力完全可以达到一流师傅的水准，是最强铁匠メース的首席弟子。锻造技巧一流，在主人公的铁匠铺里坐第四把交椅。把マース、ミース、モース三人之一带在队伍里，再和他对话即可使他成为伙伴。

地狂星



ミース：在ドワーフ矿山修行的铁匠铺员工，虽然嘴里经常不干不净的，但是臂力很强，锻造的技巧也还不错，是最强铁匠メース的第三个弟子，在主人公的铁匠铺里坐第 2 把交椅。平常呆在ドワーフ村的铁匠铺里，收了マース之后再来找他交谈即可让他成为伙伴。

地飞星



セルゲイ：瘦小枯干的发明家。虽然有不少的发明作品，可是他的发明大部分都不为世人所理解。号称是拥有全角色当中最弱的能力，需在カク之町的酒场里，在有大本营的情况下可以顺利说得这位仲间。随后他可以为大本营修建电梯。

地走星



キンバリー：表面上只是一个技巧高超的手艺人，而实际上却是一个擅长伪造各种文书信件的高手，由于欠了マッシュ的人情而不得不加入了解放军的队伍。在アンテイ之町可以找到她，只要带着マッシュ亲笔写的信件去见她便会加入。

地巧星

シーナ：レパント和アイリーン的孩子，天性非常爱玩，与其父母及其相似，完全继承了父亲的剑术能力和母亲的魔法能力。在セイカ村的宿屋中可以找到他，大本营的等级在 2 以上时，将レパント带在队伍当中去见他，即可使他成为同伴。

地明星



ケスラー：虎狼山山贼的总头目。在获知和自己关系密切的オデッサ和主人公等人一起陷入ルドン的陷阱的事情之后，为了救助他们而不惜一切代价的付出。先在秘密工场之中抓获ロニー・ベル，然后再与他对话便可使他成为伙伴。

地进星



マルコ：依靠"猜硬币（コイン当て）"的迷你游戏谋生的少年，通过让顾客猜测三个杯子之中哪个有硬币的方式来赚钱。虽然他的年纪很小，可是独立生活的能力却很强。当大本营的等级在 3 以上时，通过迷你游戏赢得 5000 货币即可收他为伙伴。

地退星





ゲン：住在テイエン的造船师，声势相当威猛的男子。与解放军和帝国军都没有关系，性格平易近人，尤其爱做好事，是个相当容易接触的角色。主角一行为了到リュウカン之庵去，必须穿越激流，所以找到了他来改造船只，随后自然加入。

地满星



ユーゴ：图书馆的图书管理员，有着和年龄极不相符的面孔，才 18 岁却像 38 岁的大叔。不愿让人随便动他的书，平常爱好整理书籍。在クロン寺可以找到他，大本营的等级在 3 以上时把"战国绘卷"交给他即可使他成为同伴。

地遂星



ヘリオン：魔力奇高的魔法师，能够使用归还魔法。后来把自己珍藏已久的"瞬きの手镜"交给了主人公。无论是在战场上还是在生活当中，都是非常活跃的一个角色。平时出没于テイエン的宿屋，当大本营的等级在 2 以上时与她对话即可。

地周星

卷首特辑

幻想水浒传

电子游戏与电脑游戏工作室

《幻想水浒传》一百零八星全图鉴



ミーナ：アンテイ之町的舞蹈家，拥有美丽动人的舞技，在游戏中也是数一数二的。由于曾经拒绝了为帝国跳舞的要求，现在隐居于酒场之中以舞蹈为生。在アンテイ的宿屋之内，主人公装备上トゥシューズ之后跳舞，然后她便会加入。

地隐星



ミリア：龙洞骑士团的副团长。所骑龙的名字叫做スラッシュ。性格相当冷酷，无论怎样也都会保持冷静的心态。由于需要忠实地完成任务，所以显得有些不近人情。为了取得唤醒睡龙的药物原材料，到シークの谷取月下草的时候成为伙伴。

地异星



カマンドール：テイエン的炼金术师，与ゲン是生死与共的好哥们儿，一起加入了解放军。他们还经常在一起高声大叫着："叫我爷爷吧！"等粗俗的句子。为了到リュウカン之庵去，ゲン改造船只之后，与他一起成为同伴。

地理星



ジュッポ：作为レパント府邸的食客，经常大言不惭地称自己是"机关师"，为了寻找了不起的"机关的创意"而开始了旅程。由于对机关师的服装没有什么特殊的要求，因此把自己打扮成了小丑的样子。到レパント府邸与他谈话，和レパント一起加入。

地俊星



カシオス：住在スカーレティシア城内的吟游诗人，应帝国5将军之一ミルイヒ的邀请而为他唱歌。由于外表俊朗优雅，故经常会被误认为女性。当大本营的等级在3以上时，队中带有ミルイヒ前去和他交谈，即可使他成为伙伴。

地乐星



ビッキー：虽然号称是擅长使用时空转移魔法的专家，但是与她清秀稳重的外表相反，经常因为过于慌张而导致转移魔法失败。想要收她，只需在她使用转移魔法失败、出现在森林里之后，到那里去找她谈话即可使她成为伙伴。

地捷星



ルビィ：迷失的冷酷的精灵。过去曾和キルキス一样住在精灵之村（エルフの村），后由于追求自己的理想，嫌弃村子中太过古老的观念而离村出走。当大本营的等级在2以上且キルキス的等级在41以上时去和他谈话即可使他成为伙伴。

地速星



ヴァンサン：自称是帝国的贵族，穿着打扮异常华丽。他那赶时髦新潮的感觉即便是和帝国5将军之一的ミルイヒ相比也毫不逊色，经常爱拿着一枝玫瑰招摇过市。被捕于モラビア城之内的监狱，当大本营的等级在2以上的时候与他对话便可使他成为伙伴。

地镇星



メグ：机关师，性格单纯、及其单细胞的头脑。为了向叔叔ジュッポ学习"机关消息"的秘密而离家出走。性格莽撞，做任何事情都是先行动再考虑后果。在カクの町内可以找到她。在队中带着ジュッポ去和她谈话即可使她成为同伴。

地稽星



タガート：作为ウォーレン家忠心耿耿的佣人，为了救助被捕的主人而奋不顾身。为人还算善良，比较容易说话，曾主动要求加入解放军以换取主人的平安。由主人公率队将被捕于モラビア城之内的监狱的ウォーレン救出之后，他便会成为同伴。

地魔星

ジョバンニ：レパント府邸的总管家。为人诚恳老实，办事说话及其小心谨慎，是不可多得的优秀管理人才。对レパント忠心不二，追随主人骥尾加入了解放军的队伍。在军政官厅中救出アイリーン之后，与レパント一起成为伙伴。

地妖星



クインシー：超一流的弓箭手，无论是力量还是准星都在同伴中出类拔萃。为人热爱和平，心地善良。为了阻止对狩猎场进行大肆破坏的帝国军而参加了解放军。在ガラン之城塞的里面可以找到他，当解放军的同志们超过81人的时候与他对话即可。

地幽星



アップル：マッシュ的弟子，对マッシュ心存尊敬，由于受到恩师的影响，所以抱着使战争尽快结束的想法而参加了解放军，本人不是个讨人喜欢的角色，对于主人公的态度尤其恶劣，在パンヌ・ヤクタ城陷落之后会在マッシュ的家中出现，如果大本营LV在2以上的话，和她对话就可令她加入。

地伏星



カイ：主人公的棍术师傅，在テオ家曾经传授主人公棍术，虽然样貌不是很帅，可是棍术武功非常高强，和主人公还可以使出威力非常强劲的合体攻击技，真是名师出高徒啊。在具有大本营的前提下前去ガラン城寨，和他交谈之后就可以使他成为同伴。

地僻星



ロッテ：自称为魔法使的可爱少女，在リコン町的宿屋里和三毛猫ミナ形影不离地生活在一起。后来被人们称作是108星中最幸运的一个。如果大本营LV在3以上，前去カク町将走失的猫找回，然后回到リコン町的宿屋里和她对话就可以使她成为同伴。

地空星



メース：锻冶屋的大师匠，技术高超，对于兵器锻造的方面有很深的造诣。为了研究全新的锻铁方法用于工具的制造，现在正在シーク谷中隐居，过着与世隔绝的生活。当大本营LV达到4以上后，前去锻冶屋，会看见一个4人的聚会，和他交谈之后他就会成为同伴。

地孤星



オニール：情报非常灵通的大婶，她那广阔的情报网对于上至帝国的决策，下至隔壁家今天晚饭吃什么都了如指掌，在使她成为同伴后可以得到很多有关如何收得其它同伴的提示。她居住在セイカ村的民家中，在拥有大本营的情况下，前去和她对话就可以使她成为同伴。

地全星

クロミミ：具有强烈正义感的诚实的コボルト一族的年轻人，为了救出被帝国军抓走的同伴而奔走于世界各地，コボルト一族是一个猎犬的种族。在エルフ村庄被烧之后，来到コボルト村和コボルト的族人共同打击帝国军，战斗之后他就会成为同伴。

地短星

《幻想水浒传》一百零八星全图鉴



ゴン：和クロミミ同为コボルト的族人，对于クロミミ十分崇拜，クロミミ是他心中的偶像和英雄，时常称呼クロミミ为“兄长”，为了追寻クロミミ的脚步而加入了解放军。在コボルト村，当大本营 LV 在 2 以上时，加入クロミミ的聚会并和他对话后就可以使他成为同伴。

地角星



アントニオ：一流的厨师，对自己的厨技有绝对的自信，曾经是マリ－所开的宿屋中的大厨师，和マリー有很深的交情。当自己拥有大本营之后，先说得マリー在大本营中开设宿屋，然后再前去寻访他，他就会答应为解放军做点事情（实际上就是做饭）而成为同伴。

地囚星



レスター：厨艺高超的料理达人，对于作料的调配特别有心得，居住在キーロフ町中。当主人公一行来到キーロフ町时会在民家的厨房中发现料理，在依次调查了多个民家之后发觉每个民家中料理的味道都不相同，回到中间的民家后他就会出现，交谈过后他就会成为同伴。

地藏星

キルケ：曾经在ロリマー城寨专门担当切下死刑犯头颅的刽子手，时常带着令人捉摸不透的冷笑，也许是由于看惯了人的生死，任何事情都不能引起他的兴趣，他的目标是探寻人生最终的场所。在ロリマー城陷落之后，在大本营 LV 在 2 以上时和他对话就能使他成为同伴。

地平星



ロック：在レパント家担当仓库看守者的职务，武功高强，盗贼看见他之后都会落荒而逃，最大的理想就是能有一个属于自己的金库来让自己亲自担当金库的守卫。前去コウアン町后寻找到レパント家，进去之后找到他和他对话之后他就会加入成为伙伴。

地损星



ルドン：虎狼山宿屋的主人，他所经营的是一家标准的黑店。当有客人到店中投宿后，他会将安眠药放入茶中送给旅客，在客人昏睡过后，他就乘机拿取客人的钱财物品。在秘密工厂里会找到被ロニー・ベル逮捕的他，在上前教育一番之后，他也会加入成为同伴。

地奴星



シルビナ：キルキス的恋人，也是能够深刻理解キルキス所说的理想的人，对自己认定的事抱有必死的信念，由于和キルキス之间的恋情，使得她也毅然决定协助解放军。在パンヌ・ヤクタ城被攻陷之后，重新回到コボルト村之后将和スタリオン一同成为同伴。

地察星



ロニー・ベル：秘密工厂的女性格斗家，格斗术高强，本人并不把自己当作女性来看待，具有很强的正义感，曾经只身将黑店主ルドン捉拿归案。在游戏中前往カレッカ北面的秘密工厂，在和她发生一段事件之后，她就会和モース一同加入成为同伴。

地恶星



ガスパー：カク町中的超级赌徒，虽然瞎了一只眼，可是赌数依然精湛，从他那千练如同魔术师般的装扮就可以看出来。他本着“人生就是一场赌博”的信念加入了解放军，希望这次的选择是正确的。大本营 LV2 以上后在迷你游戏“ちんちろりん”得到 5000 点以上的分数后就会加入。

地丑星

ウィンドウ：居住在战士之村的专门以装饰为职业的“窗的职人”。为了引发自己潜在的能力而到处寻找宝物“窗之封印球”，如同他那文质彬彬的外貌一样，他主要的能力就是改变游戏中视窗的大小。当大本营的 LV 达到 3 之后，带上寻找到的“窗之封印球”前去和他对话就可以使他成为同伴。

地数星



マリー：非常有名的宿屋经营者，主人公很小的时候她就已经在赤月帝国的首都经营宿屋了，在主人公逃亡时给了主人公很大的帮助，但也由于这点使得自己无法再在首都经营下去而转移到了セイカ继续经营，在拥有大本营的状态下前去和她交谈就能使她成为同伴。

地阴星



ゼン：在クロン寺院打扫庭院的园丁，将打扫庭院照顾花草作为一生奋斗的目标，从他那朴实的外表就可以看出他是一个执著的人，在庭院里亲手修剪的花草是他最为得意的地方。在大本营高于 LV3 的状态下，将手中的红色、蓝色和黄色的花交给他，他就会成为同伴。

地刑星



セイラ：具有洁癖的女子，十分喜欢洗洗刷刷的事情，就如同大部分有洁癖的人一样不太好与人相处，性格不太招人喜欢，难以接近，因此对于她的真实身份也是一团迷雾。在キーロフ町中可以找到她，当大本营在 LV3 以上时寻找到“せつけん”之后交给她就可以使他成为同伴。

地壮星



サンスケ：可能由于职业关系，时刻都充满笑容的他是澡堂的管理员，和其他人相比，他所拥有的有关“洗浴”方面的知识是常人远远所不及的，他的愿望是在大本营开发一个自己的澡堂。在拥有大本营的情况下前往大森林的村之民家和他对话就可以使他成为同伴。

地劣星



クロン：站在アンテイ町门前的少年，每当有有人经过准备进入アンテイ町时，他总会不厌其烦地告诉游客这里的地名，从某种意义上说他也是一个十分重要的人物呀。当大本营的 LV 在 3 以上时，在击倒ミルイ后前去和他对话，之后他就会加入成为同伴。

地健星



テンプルトン：他是游戏中的地图职人，在他的手中掌握着许多重要的地图，为了制作出全世界的地图而在世界各地旅行，曾经来到烧毁的エルフ村庄进行调查。在烧毁的エルフ村发生了指轮事件之后，再一次回到村庄他就会出现在村庄中，和他对话之后就可以使他成为同伴。

地耗星



クリン：就如同他那令人讨厌的长相和他的属相一样，为了想在一夜之间获得巨大的财富而甘于铤而走险，以偷盗为生的家伙，虽然他所干的事情羞于对人，但是他自己却从来不屑和其他人相提并论。在レパント成为同伴之后和他一同前往コウアン町就可以使他成为同伴了。

地贼星



チャンドラー：行走于各个村庄之间出售道具的旅行商人，从他的手中可以买到不少好东西。他最大的梦想就是拥有一家自己的店铺，而不用再四处流浪，曾计划着在クワバ要塞开一家道具店。在拥有大本营的情况下前往クワバ要塞可以找到他，在和他对话之后就会成为同伴。

地拘星

《幻想水浒传贰》一百零八星全图鉴

主人公：2 代中的主人公，前都市同盟英雄庚卡库的养子（实为亲子）。与干姐姐那那美和好友乔易一同成长。随后与乔易一同编入ハイラソド王国军独角兽少年兵团，并亲历狂王子卢卡的战争阴谋。随后，在所谓宿命的安排下，成为解放军的首领。


天魁星

ヤム・クー：トウーリバー市的军队指挥官，在其所属的特殊种族中享有最高的声誉。振臂一呼，种族中基本所有的成员都会响应。加入解放军是固定事件，トウーリバー市的防卫作战以后，就会自动加入成为仲间。随后，会在战争中丧生，但其儿子会继承父亲的星宿。


天罡星

シュウ：前代大陆知名军师的破门大弟子，因为对战争的理解以及策略使用时的歧异使其得不到老师的认同，而被逐出师门。加入阵营是固定事件，只要按照游戏中的提示便可以顺利成为仲间。其雄才鬼谋令原本单薄的解放军无往不胜，最终取得战争的胜利。


天机星

ルック：命运的管理者レツクメードの弟子，管理“约束的石板”，在 1 代中也曾登场。加入阵营是随着解放军大本营入手以后，与レツクメード共同出现。拥有 108 位角色中最为高强的魔力，屡屡建立奇功。不愧是与公孙胜拥有相同的“星宿”。

天间星

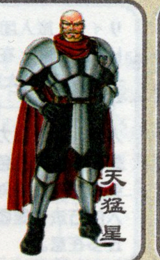
ハンフリー：在 1 代中登场过的角色。元赤月帝国的军官，因看不惯帝国的暴行而退出，随后活跃在解放军中。因善使大刀且勇武过人，在赤月解放战争中被大家尊称为“大刀ハソフー”。街道村事件中出现，完成事件即可加入阵营。物理功防堪称最强之一。


天勇星

ハウザー：ミューズ市军队的总指挥官，作为纯粹的军人，武技在都市同盟职业军人中无人能出其右，数次被任命为都市同盟的军队总指挥官。理所应当配属“八十万禁军教头——林冲”的星宿。在“吸血鬼”被彻底消灭以后，自动加入解放军成为仲间。


天雄星

キバ：元ハイラソド帝国军团长，性格顽固，无酒不欢的老头。不过领兵作战，步阵派兵的确有过人的本领，再加上其子拥有非凡的军师能力，两人共同管理的帝国第 3 军团曾给解放军带来了不少的麻烦。将其俘虏以后，不要斩首，两次等待后会仲间。


天猛星

ペシュメルガ：1 代中也曾登场。一直是一位神秘人物，每次都会出现与吸血鬼相关的地点，而加入解放军的理由每次都是追踪神秘剑士ユーバー。当大本营等级达到 LV. 4 的时候，去风之洞窟，在得到“星辰剑”的地点会见到此人，与其对话即可得为仲间。


天威星

シエラ：27 真纹章之月之纹章的始祖拥有者一族的成员，为了追讨滥用月之纹章的吸血鬼ネクロード而来。在虎口村事件中登场，但是如果在那里选择逃脱的话，就必须与其交手，获得胜利以后，才能将其收编成为正式仲间。此角色魔力较为可观。


天英星

テレーズ：グリンヒル市的代理市长，原市长是其父亲，自从父亲死后，被市民推举成为代理市长。从性格上看，属于绝对的现实主义，永远不会因为意气用事而安排行动。加入解放军是固定事件，完成グリンヒル市的脱离任务以后就自动加入。


天贵星

ニナ：グリンヒル市大学的学生，在大学事件中充当重要角色。当初的确没有想到她能参加战斗，而且能力还是蛮强的。此名角色加入解放军的方式，与グリンヒル市代市长相同，也是在完成グリンヒル市脱离任务以后会自动加入队伍中来。


天富星

アビズボア：在チイソト市的坑道中居住，如果解放军的大本营 LV. 3 以上并拥有ききみみ封印球的时候，可以在坑道中得到这位角色。这是“幻想水浒传”系列中首次让“怪兽”充当角色的尝试之一，在战斗中，这种角色占据 2 个普通人的位置。


天满星

ビクトール：本系列中超人气角色，在 1 和 2 中都占据绝对主要角色的地位。赤月解放战争时期解放军的核心层人物，赤月帝国解放后，来到都市同盟组建佣兵团，随后因为解救落水的主人公，而再次成为这次解放军的核心人物。拥有极为丰富的战争经验。


天孤星

バレリア：本作中有两个“武松”，如果你在与“トヲン共和国”盟约的时候选择了此角色为援助武将的话，就可以让天伤星的星宿再次回归到她身上。元赤月帝国武将，后参加解放军而活跃于赤月解放战争中，随着战争结束，被加封为共和国六将军之一。


天伤星

フイッチャー：ミユーズ市的专署外交官，从外表看绝对不像外交使节，但是的确具有非凡的“行动”能力，常常逆常理而出牌。据说唯一的特技就是睁着眼睡觉。（其实是为了随时偷懒）加入解放军也是固定事件。曾在数次交涉危机中起到常人难比的作用。


天立星

クライブ：笔者最为推崇的角色，拥有两代 108 星中最高的“技”的数值。手持传说武器——“火铳”，更与“没羽箭”这一称呼般配。加入方式为——サウスウィソドウ市右侧专署事件与门口专署事件发生后，在要去大本营左侧都市谈判以前对话即可。

天捷星

フリック：与天孤星一样也是本系列中超强人气角色，赤月解放战争时期解放军的核心层人物，赤月帝国解放后，与天孤星来到都市同盟组建佣兵团，因为一直喜欢穿着蓝色服装和善用雷魔法而被大家尊称为“青雷”。唯一不同的是此角色是原来赤月时期初代解放军首领的情人。


天暗星

ルアイ：住在深山中的枪法名家，而且还是开发和修理武器的专业技师，被行家们称为“神枪手”。在游戏序盘加入，事件中主人公需上山寻找可以修理“火焰枪”的技师，在随主人公返回佣兵所时遇见帝国士兵洗劫村庄，悲愤之余决定加入解放军。


天佑星

《幻想水浒传贰》一百零八星全图鉴

卷首特辑

ジェス：ミユーズ市市长的助手，实际是都市同盟决策层的秘书。对任何重要人物都了如指掌，一登场就随意说出主人公一行人所有的背景，让人不得不惊叹。加入解放军是在彻底消灭吸血鬼以后，与其对话就可以让他加入解放军的阵营。



天空星

スタリオン：因宿有“真神行法”的封印球而成为拥有世界第一速度的人，所以在1、2代中都牢牢占据“神行太保”的星宿。让其加入的方法比1代来说要复杂，在大本营LV.2以上并且与敌人作战时达成50次以上顺利逃跑的条件下，对话后及加入。



天速星

ゲオルグ：1代中我们知道赤月帝国拥有五将军，其实当初赤月帝国应该实际配属为六将军，这位就是先前退出赤月帝国军的将军。具体加入方法如下——大本营LV.3以上，テイント市解放以后，在通往テイント市方向的山道上与其对话即可。



天异星

ハンナ：从西方无名之国（可能是3代中的国家）流浪而来的剑士，性格凶莽，言语无忌（配得上黑旋风的性格）。当トト村被帝国毁灭以后，在废墟中我们可以再次见到她，与其对话可以让这位仲间加入队伍。理由是她要守护平民的安全。

天杀星



天微星

キリィ：宝物猎人，知名的职业寻宝者，被同行尊称为“红鸟”。当初曾经在这片大陆上驰骋，有幸入住过著名的宝物猎人アレックス开办的宿屋——白鹿亭并结识了这位狂热寻宝者。所以，如果想收到这位仲间，必须在大本营LV.3以上，并アレックス是仲间的前提下。



天究星

アニタ：前赤月帝国军官，与バレリア是好朋友。最复杂的入手方法——当在ミユーズ市酒馆与其见面后，就要不停的对话，并随时从吧台（当时是我们的人在掌握经营）取酒给她，如此反复直至对话内容停止变化，随后离开城市，再返回与之再对话，如此2、3次即可。

フェザー：怪兽，怪兽，有怪兽！又是怪兽加入仲间行列的一例。当大本营LV.3以上的时候，可以在森的村引发事件。当然，最终要是想得到这位仲间的话，还必须拥有那个特别的封印球——ききみみ封印球。只有得到这个道具才能收其他怪兽成为仲间。



天退星

ナナミ：主人公的干姐姐，是一个性格类似于“疯狂”的“大姐头”。在游戏中我们经常会看到一些非少女类的粗鲁举动，让玩家替主人公哭笑不得。不过，在主人公即将失去这位亲人的时候，大家的震撼想必也是同样的。在GOOD ENDING中，本角色没有死亡。



天寿星

リィナ：旅人团一员，善于占卜和“色诱”，在序盘“天山之卡”的事件中大家都有所了解了，可以说是一位比较成熟的人物。因为魔力较为突出，又是后排攻击角色，所以能成为终盘以前的绝对主力战将。加入的方法也是固定事件，不用过多在意。



天剑星

タイ・ホー：1代中就占据此星宿的人物。两部作品中靠船吃饭的几个家伙之一，性格开朗。在主人公走投无路时，会在事件中登场。随后当拥有大本营的时候，可以在クスクス村与其赌博，在迷你游戏中，赢得5000元以上便可以收为仲间。

天平星



天罪星

アイリ：旅人团一员，善于投掷飞刀，在序盘主人公第一次与他们仲间时发生的事件里，我们可以看到蒙面飞刀苹果的表演。各项能力极为平均，可以成为后排任何位置的替补。加入方法与前面说道的旅人团大姐相同，都是必然发生的事件。



天损星

ヤム・クー：天平星的结义兄弟，也是1代中占据此星宿的角色。原来还是可以战斗的，并且是一把绝对的好手，遗憾呀遗憾，这里不能成为战斗仲间。具体获得方法可以参见天平星仲间，这两位结义兄弟在两作中都是这么要好，能顺利同时得到。

ボルガン：旅人团一员，力量级的巨汉，善于喷射火焰。可以说是前排的肉盾，序盘时可以起到相当不错的效果。当然，如果想要得到这位仲间，也与其他旅人团相同，特定事件后入手。到这里为止，旅人团的三位角色都已经介绍完了。



天败星

ヒックス：前代中登场过的，战士村成人仪式进行中的少年。恋人是战士村村长的女儿，任性的女孩及给他带来了不少的麻烦，同时也为他的成长起到了不可替代的作用。レイクウエスト村宿屋初会，随后在トゥーリバー市的防卫作战以后，在コボルト村相遇，之后就是完成事件。



天牢星

テンガアール：战士村村长的女儿，天牢星的恋人，前作中被吸血鬼掠夺的少女。加入队伍的方法与天牢星相同。上次在游戏里表现的就有一些任性，在本作中更加“强化”，为了让男朋友能顺利“成长”起来，不惜采用非常过分的举动。



天慧星

フリード・Y：サウスウインドウ市市长的副官，正义感十足且责任心强。但各项能力均较为低下，不适合作战。不过有几次强制进入队伍，让战斗变得更加困难，所以建议在游戏中盘先锻炼一下等级，以免到时候拖后腿。加入解放军是固定事件。

天暴星



天哭星

ヨシノ：天暴星的妻子，战争期间独自在家处理家务。加入解放军的话，可以上场战斗，拥有极为平均的能力，和较强的魔法潜力。在拥有大本营的情况下，处理完军师的事件以后，带天暴星在队伍中就可以将此角色收编进入解放军里面。



天巧星

チャコ：浪子，此星宿配属到这位角色身上最为合适。有翼人一族的少年，在故事情节中曾经给主人公带来了不小的麻烦和不小的帮助。在トゥーリバー市的情节中，作为多民族混杂居住的区域，其代表性的登场给大家一个鲜亮的感觉。トゥーリバー市的防卫作战以后自动加入。

幻想水浒传

电子游戏与电脑游戏工作室

《幻想水浒传贰》一百零八星全图鉴



地魁星

クラウス：天猛星之子，帝国第3军团的正选军师，情节中数次表现出来的良好资质，让玩家惊叹不已。作为帝国军方面的角色，收编为解放军可以说要多付出一些耐心，具体收编方法，参见天猛星。本角色在以后的战场上有优良的表现，可以给解放军带来非同一般的实力。



地煞星

ギルバート：另外一支著名佣兵部队的指挥官，受雇于帝国，共同进军都市同盟。在战场上多次目睹帝国军的暴行，心中早已颇怀不满。在战场上，情节中被天孤星和天暗星说得，随后便加入解放军。在解放军中，是一位大将，合理配属的话，能组成较强的防御部队。

地勇星

テツ：本作中在大本营开办“澡堂”的角色。前作中也有这类仲间登场，看来在“幻想水浒传”的故事里都会有他们的身影。玩家先在トウ－リバ－市的コボルト村购入タコスアヲィ，之后到レイクウエスト村吃这个东西，当角色身上开始冒泡以后便可和其对话。



地杰星

ジーン：在グリンヒル市大学教授封印球知识的纹章讲师，在前代中也曾经出现。如果想到得到此角色，就必须要在グリンヒル市被帝国军彻底占领以后。此角色会离开大学，到トウ－リバ－市的纹章屋谋生，在那里与其对话，即可完成仲间任务。

地雄星

ワカバ：女性武术家，各项能力非凡，善使腿技，绝对可以胜任前排的主力。在森的村停留，如果解放军的大本营 LV. 2 以上的时候，而主人公也达到了 LV. 30 以上，那么只要和其对话，便可以收为仲间。提醒大家，去骑士团领地的时候要带上她……

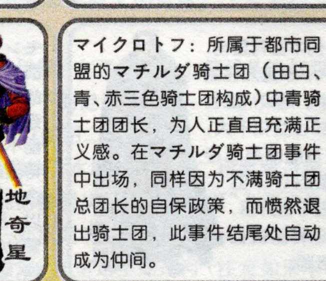
地威星

マクシミリアン：1代就登场过，那个时候就传说他是始祖骑士团的团长，已经 60 多岁了……这次还会出现，真是让人头疼。不过这位老将军，在战场上还是绝对有一套的。收编方法是，当大本营 LV. 3 以上，并且消灭了狂王子以后，在サウスウィソドウ市门口仲间。



地英星

ゲンシュウ：赏金猎人，没有什么特别的爱好，只是喜爱收集名剑。一个收起来比较靠后的角色，能力能弱到如此也真好意思，无聊的设定。当大本营 LV. 4，武器锻造屋能达到 LV. 14 的时候，去和这位站在栈桥边上的闲人对话，就可以得到仲间。



地奇星

カミュー：所属于都市同盟的マチルダ骑士团（由白、青、赤三色骑士团构成），是赤骑士团团长，与青骑士团团长是非常要好朋友。曾经在マチルダ骑士团事件中出场，因为非常不满于骑士团总团长的明哲自保的政策，顾而愤然退出骑士团，此事件结尾处自动成为仲间。



地猛星

マイクロトフ：所属于都市同盟的マチルダ骑士团（由白、青、赤三色骑士团构成）中青骑士团团长，为人正直且充满正义感。在マチルダ骑士团事件中出场，同样因为不满骑士团总团长的自保政策，而愤然退出骑士团，此事件结尾处自动成为仲间。



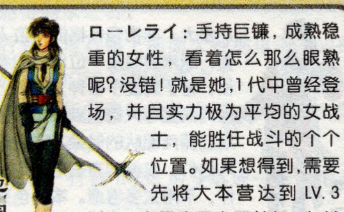
地文星

ジュド：在グリンヒル市大学教授雕塑的讲师，作品极为传神。要想加入解放军需要以下条件——大本营 LV. 2 以上，且グリンヒル市彻底解放以后，与其对话后，去森的村找村长要黏土，之后返回大学，将黏土交给他以后，才可以得到这位人物。



地正星

レブラント：大本营中必须有鉴定屋，这是硬件配属。这个星宿就是指得到此人。不过要想顺利得到它的话，却没有1代那么简单，当然，这里说的难度并不是说要找多么多么难以得到的道具，而是必须要大本营 LV. 3 以上，再拿着需要鉴定的东西找他。



地阔星

ローレライ：手持巨镰，成熟稳重的女性，看着怎么那么眼熟呢？没错！就是她，1代中曾经登场，并且实力极为平均的女战士，能胜任战斗的个个位置。如果想得到，需要先将大本营达到 LV. 3 以上，在原赤月帝国首都，与其对话即可成为仲间。



地斗星

トニー：解放军也需要食物，总不能老是在外边购买，所以需要一个能种植菜蔬的能人。位置是森的村，在那里的村长家，如果你已经完成了所谓的トウ－リバ－市的防卫作战以后，可以与其对话，情节完成以后会自动仲间，成为解放军专属菜农。



地强星

ギジム：政局不稳，必有贼寇登场，前代有清风山山贼，此作有灯笼山山贼。手持两把大斧，HP 奇高的此角色就是灯笼山贼寇的头目之一。在彻底消灭吸血鬼并解放ティント市以后，队伍中有地速星和地异星以后，便可以得到这位仲间了。



地暗星

リキマル：饿肚子就得吃，吃完了给不起钱就得抵债。再简单也不过的道理！要是想得到这位仲间就必须得出钱。游戏序盘，当你再次回到让你当初佣兵部队购买道具的村子的时候，可以在村口“拣”到他，替他支付所有的饭钱就能仲间了（3000 大洋）。

地轴星

ガンテツ：破戒僧，前作出过场。思想简单，充满正义感。在サウスウィソドウ市登场，如果想得到它，需要消灭吸血鬼以后，在“力”这项能力上战胜他。道理很简单，多带几位力量强的角色，上去试试能不能推动这位，就可以搞定了。



地会星

シモーヌ・ベルドリッチ：原赤月帝国的王室贵族，现在在游学途中。得到的方法看起来有一定要求，首先要大本营 LV. 3 以上，然后这里发生过主角与乔易的事件，以上条件达成以后，本角色会在水坝下方出现。需要防具バラ的胸甲，这在下面的渔村可以从贵重品中购买到。



地佐星

コーネル：改变效果音等特殊选项，这在“幻想水浒传”里也是需要仲间来完成的。这次专门负责声音的职人便是这位少年，他是来自于神圣王国的国民（所谓神圣王国，就是那个配属有‘枪’的宗教国家）。当大本营 LV. 3 时，带着有效果音的道具去森的村可以得到他作为仲间。

《幻想水浒传贰》一百零八星全图鉴

卷首特辑

幻想水浒传

ハンス：在大本营开防具屋的仲间，就是这位想成为商人的男子。因为想在都市同盟里，再开了，连锁店，所以只身来到这个战乱的地域。此人在トウ－リバ－市的宿屋里，如果你有一定的钱财的话，这位商人会听从你的劝告，到大本营开设商店。



地佑星

ホウアン：得，两次了，这颗星怎么都会属于故事发生地域里医术最为高强的人。这次是都市同盟的名医来担当“神医”。在战争中，可以起到恢复部队的能力。如果要得到的话，不需要太过费力，只要是先得到他的徒弟，此角色就会自动加入。



地灵星

トウタ：这就是神医的弟子，最早在佣兵的岩曾经一度当过同伴，虽然战斗实力非常一般，但也属于108的一员呀，所以收为仲间是理所应当的。在ミュ－ズ市的街道中，我们可以看到这位角色在街上闲逛，与其交谈的话，便可以顺利地收他为仲间。



地兽星



地微星

フッチ：龙洞骑士团见习骑士，1代中为了救活骑士团的龙，铤而走险到皇帝的后花园盗药，结果被皇后使用雷魔法击中坐骑，自此以后，本角色便没有了坐骑，现在正在寻找的新龙的途中。具体的收编办法，请参见前面曾经提到过的天勇星，两人的方法完全相同。



地急星

カスミ：对1代主人公抱有好感的人物，忍者里的副首领，在1代中曾辅佐解放军井占据此星宿。2代里如果你在与トヲン共和国签定盟约的时候，选择她为援助武将的话，就可以得到这位武将。为了能很好的完成108星的计划，建议舍弃天伤星。



地暴星

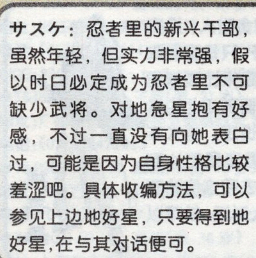
バド：具有与动物交流能力的奇人，是收得那几位怪兽同伴的必要人物，务必在最快最短的时间内得到他。本仲间在到骑士团的“森的拔道”中可以见到，起先不能收编，只能在大本营LV.3的时候，将某些动物带在队中，例如地魔星或地退星，并与其对话便可以得到。

メイザース：1代中曾有登场，魔法方面的达人，永远处在迷宫的隐藏通道中。这次“混世魔王”收编方式也变化不大，在坑道洞窟中有隐藏通道存在，如果大本营的LV.4的时候，可以进去与他对话，随后我们就可以得到这位绝对超强的魔法师。



地然星

モンド：大陆上忍者里的主力战将，曾在地急星为赤月解放战争出力的时候，代替其管理忍者里的副首领职务。无论能不能得到地急星，都可以得到这位角色。有地急星场合，带着她到忍者里便可以，没有地急星的时候，大本营LV.4，并拥有“澡堂”的时候，可收为仲间。



地好星

サスケ：忍者里的新兴干部，虽然年轻，但实力非常强，假以时日必定成为忍者里不可缺少武将。对地急星抱有好感，不过一直没有向她表白过，可能是因为自身性格比较羞涩吧。具体收编方法，可以参见上边地好星，只要得到地好星，在与其对话便可。



地狂星



地飞星

レオナ：非常有性格的一位人物，原来曾经是一位酒店的老板，善于周旋于多种人中间。当天孤星与天暗星到都市同盟成立佣兵部队的时候，决定加入他们。收编的方法是固定事件，不用太多考虑。本角色是是编成部队的人物，每次与其对话便可重新编成。



地走星

アダリ－：1代中的发明家，其实就只发明了电梯！这次还会出现，并加入108星行列。收编方法是——在サウスウィソドウ市房屋中与其对话，并且把他所要的全部道具给他，当第3个道具为“风之封印球”时，故意把这个封印球打碎，之后便可以把他收编为同伴。



地巧星

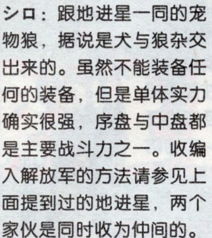
ラウラ：这是本作中第一次有这个职业出现，就是根据封印球的能力来制作相应的魔法牌，这样在战斗中，我们就可以让每名角色都使用超强的魔法来进行攻击。具体收编方法为——当大本营LV.3以上，并且解放军中有地杰星加入，这样于其对话便可以得到这位仲间。

シ－ナ：1代中曾经登过场的角色，身份极为特殊，是トヲン共和国大统领（前作的天罡星）的儿子，但却喜欢云游四方和勾引少女。各项能力极其平均，可以说是战斗主力的不二人选。加入解放军的具体方法是在固定事件中加入为同伴，不用太过关注。



地明星

キニスン：实力平均性的弓箭手，是爱好自然的猎人。当我们在游戏序盘去收编天佑星的时候，经过树林会见到掉在地上的鸟巢，这时候不要毁坏它，将其静静的放在树上。在向前走过此版面的时候，返回的话，便可以见到这位仲间，与他对话即可。



地进星

シロ：跟地进星一同的宠物狼，据说是犬与狼杂交出来的。虽然不能装备任何的装备，但是单体实力确实很强，序盘与中盘都是主要战斗力之一。收编入解放军的方法请参见上面提到过的地进星，两个家伙是同时收为仲间的。



地退星

地满星

アマダ：与南方诸国进行贸易时，是船队的队长，是都市同盟商船队一面巨大的旗帜。战斗实力倒是很一般，可能是其忠厚善良的性格，能让其在船队有如此的威望。此角色在固定事件中登场，之后要想把他收为仲间，就必须与其进行第2次单挑。



地遂星

エミリア：虽然身为大学老师，但是却能参加战争，真是奇怪！加入解放军是固定事件为第一步，在大学事件中我们第一次见到这位仲间，随后在与其对话的时候，告诉她自己的真正身份（最为重要的一点！）。等大学被彻底解放以后，对话便会仲间。



地周星

ザムザ：游戏序盘便已登场，拥有充分自信的流浪者。当然，因为自己的实力的的确确很强，所以能成为序盘至中盘队伍中参加战斗的主力成员之一。当我方队伍中带有“天寿星”的时候，与其对话便会发生情节，情节过后他会自动加入队伍之中。

电子游戏与电脑游戏工作室

《幻想水滸傳貳》一百零八星全圖鑒



カレン：都市同盟中最有人气的舞蹈艺人，是当初参加赤月解放战争的舞娘的徒弟。如果想让其入队的话，比较复杂。首先我们要消灭狂王子，之后还要大本营LV.3以上，这时候主人公再去クスクス村的宿屋，迷你游戏完成后仲间。

地隐星



ロウエン：山贼的总头目，虽然现在在灯笼山杀富济贫，但是自己的最终目的只是在城市中开一个小的料理店。加入队伍必须要消灭吸血鬼，以及テイント市解放以后，才能收编。当然，我们的队伍中必须要有地速星才能让其成为仲间。

地异星



テンコウ：视窗职人，改变游戏时我方状态栏的颜色以及外观。（说句实话，真的没有什么用！）收得时间较为靠后，要大本营LV.3以上的时候，道具栏中配有改变视窗的道具，之后到クロム村，与其对话便可将此仲间收编入解放军。

地理星

からくり丸：地稽星制作的宠物，能力可真不低，而且两个人还有实力较强的合体攻击。收编入队的方法是要大本营LV.2以上，在边界关所的左侧，我们会见到这位仲间以及它的主人，与他们对话的话，会将其收编成为解放军的成员。

地俊星



アンネリー：唱歌的艺人，能给玩家带来优美的旋律。她会为主人公演唱本作的主题曲。（真的很好听呀，强烈推荐！）当大本营LV.3以上的时候，与トラン共和国同盟后，会自动出现在サウスウィンドウ市的宿屋中，先与其对话，随后跟随她到市政厅门口再对话。

地乐星



ビッキー：1代登过场，会使用瞬间转移的魔法，可以说是游戏中盘以后，绝对实用的特技。在本作中，多次转移后，还会出现错误，让主人公到达一些保存有强力防具的地点。主人公去骑士团的事件中，在森的拔道中会自动出现。

地捷星



コウユウ：灯笼山最小的结义兄弟，因为年纪的关系，对于盗贼这一职业并没有什么善恶观念。本角色是收集灯笼山仲间的关键所在，在会议事件完成以后，会自动发生此角色到大本营求救的事件，事件后自动成为我方的仲间。

地速星



ウァンサン・ドブール：在1代中自称帝国贵族的年轻人，其性格与外貌截然相反。对于收编，是比较靠后的事情了。首先，解放军大本营LV.4的时候，在队伍中带上地会星，这样的情况下，到达ラダト街，就可以看到他在街上溜达，再与其对话就可以仲间。

地镇星



メグ：1代中登场过的角色，本次是到都市同盟来旅行，结果在返回的路上，正好赶上帝国军封锁关所，被阻挡在那里不能通过，有幸被主人公碰上了，于是就加入了另外一个解放军。至于收编的方法，具体请参见上面提到过的地俊星仲间方法。

地稽星

マクマク：小怪兽，别看没什么起眼，但是在本作中却起着非同一般的作用。要想水利收集全108星宿，就必须在游戏的序盘就让这位隐藏角色仲间。在主人公返回自己家乡的时候，先不要进自己的屋子，而是到边上的大树处，调查3次便可。

地魔星



マルロ：作家，在游戏里登场的时候，是テイント市市长女儿的家庭教师。加入解放军的方法是当テイント市被解放的时候，会自动加入。在解放军中，他的专署职业是为解放军领袖撰写传记。哈哈……也就是为我们来书写史册的。

地妖星



リッチモンド：在请军师出山的情节中，起到了非常重要的作用，大家都一定还记忆犹新吧！当大本营入手以后，再去找到这位侦探，与他对话，他会让你猜手中硬币的正反面，一开始怎么都猜错了，但是你到酒馆中向食客询问以后，会得到答案。

地幽星



アップル：虽然名字叫“苹果”，但是远没有那种感觉。1代中出场，是前代军师的关门弟子。这次首先是佣兵部队的军事顾问，但是随着战争的升级而力不能及。加入队伍的方法是在トト村被毁灭以后，主人公光顾的时候，自动加入。

地伏星

ロンチャンチャン：龙格斗术的创始人，拥有强大的实力，绝对可以成为队伍中前排的主要战斗力。同时本角色也是地雄星的师傅。所以说，要想得到这位仲间，就必须让地雄星在队伍中，这样的话，在骑士团首都的宿屋可以看到这位人物。

地僻星



ミリー：左手带着诡异宠物的阳光少女，各种魔法的理解能力非常突出。在游戏序盘中，リューベ村里会出现这位角色，与其对话就可以出现事件，帮助她把属于她的宠物从林子里找出来（宠物在最后会变成一个BOSS），就可以仲间。

地空星

テッサイ：俗称就是打铁的，游戏里叫锻造屋，提升武器等级使其攻击力提升的场所。这位手艺人加入方法很简单，在グリンヒル市解放以后，队伍中带有“天孤星”，大本营LV.2以上的时候，于クスクス村与其对话即可得到仲间。

地孤星



タキ：如果说让我解释俗一点的话，可以说这位仲间就是老一辈的情报员，当你每次要去一个新地点的时候，或者听到什么不能理解的词汇的时候，来问问她就知道答案了。在レイクウエスト村中，与其多对话几次就可以顺利搞定。

地全星

ゲンゲン：佣兵部队中最初期登场的雇佣士兵，能力虽然非常一般，但却是序盘非常重要的前排战斗力。得到这位角色是固定情节，我们不用在意，但是如果你将要去他们这个种族所属的地区时，建议带上他，这样的话，便于收编其他仲间。

地短星

《幻想水滸傳貳》一百零八星全圖鑑

卷首特辑

—幻想水浒传—

电子游戏与电脑游戏工作室



ガボチャ：前面地短星里说要收的仲间就是他，虽然岁数比较小，但也是有战士潜力的。如果我们队伍中有地短星的话，可以在トゥーリバー市防卫作战完成以后到他们种族的村子里面与其对话。本角色与地短星的合体攻击，20%的确率出现搞笑版本。

地角星



ユズ：其实就是替解放军养殖牲畜的人物。本作中要想得到此角色，就必须在天牢星和天彗星的事件彻底完成以后，再进入コボルト村中便会出现这位角色。与其对话以后，需要为她抓捕3只绵羊，（找吧，还是较容易的！）才能得到这位仲间。

地囚星



ハイ・ヨー：厨师，1代中有两个登场，这次只有一位，也间接的说明这位厨师的水平有多么高强。如果想要得到这位仲间，不用四处寻找，只要你的大本营LV.2以上的时候，他会自动出现在右侧房屋的阳台上，与其对话，并答应条件便可以仲间。

地藏星



カーン：与1代天强低弱比起来，这次的地星实力有了绝对的飞跃，眼前的这位角色就是最为有力的说明。恶魔猎人，本次专门为了吸血鬼作乱而来。两次仲间都是固定事件，两次仲间任务完成以后，也就是这位角色正式仲间的时候。

地平星



バーバラ：仓库的管理员，这可是非常重要的设施，有了他，那些喜爱收集道具的朋友就可以不用再担心道具栏数量有限了。游戏一上来，就已经加入了佣兵岩，随后会跟着主人公他们一行人行动，最后在大本营安家落户，开设仓库。

地损星



シド：有翼人从来都是那么怪异，不用说天巧星，我们就来看看这位天巧星的哥哥就知道了。能力高得吓人，但是竟然该死地宿上了"寝起的纹章"！当我方大本营LV.2以上的时候，队伍中带着天巧星到地下水路中的隐藏房间就可以得到仲间。

地奴星



シン：一家子一直是ミユーズ市市长的保镖。来自异国的剑士（类似于阿拉伯文化区域），剑术超群。这位仲间的获得方法就是固定事件，只要这一事件完成，并下一事件开始的情况下，本角色将会自动来到大本营，并加入解放军。

地察星



オウラン：笔者强烈推荐的前排强攻型人物，如果拥有"怒之纹章"的话，我们就尽量可以在战斗中无限制地使用"乱龙的纹章"。在クスクス村中，先问问大桥边上老婆婆，之后带领全部为女性成员构成的队伍经过大桥，如此即可完成。

地恶星



シロウ：扔骰子决胜负，"幻想水浒传"里代表性的赌博迷你游戏，这次本角色是登场以来最强的骰子选手，一有不慎就会损失大量钱财。トゥーリバー市的防卫作战以后，大本营LV.2以上，5000元胜出便可以得到这位投掷飞标的仲间。

地丑星



アレックス：白鹿厅的男主人，是一个绝对喜欢冒险和探宝的人，故事发展的序盘，在情节里登场，并从他那里得到城市的通行证。在得到大本营以后，サウスウィンドウ市的宿屋里面2楼我们会见到这一家子，对话后边顺利得到仲间。

地数星



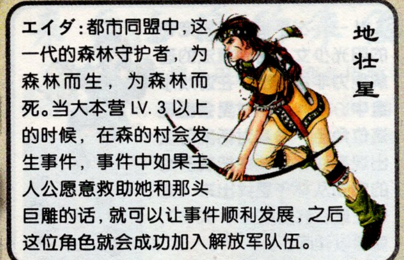
ヒルダ：白鹿厅的女主人，结婚以前一直是护士，比较喜欢安定祥和的生活。到大本营来，也是开办自己最为擅长的宿屋，当然，作为曾经的职业护士，有时候也会参与关于战伤人员的看护工作。收编方法请见地数星的仲间方法。

地阴星



ボブ：狼人，其实是半狼人，原来属于半兽人种族，居住在赤月帝国。因为此种族实力强大，所以被赤月帝国王后一举消灭，这是唯一的逃脱者。当大本营LV.3以上的时候，并且仲间人数在80位以上，就可以让其顺利成为解放军一员。

地刑星



エイダ：都市同盟中，这一代的森林守护者，为森林而生，为森林而死。当大本营LV.3以上的时候，在森的村会发生事件，事件中如果主人公愿意救助她和那头巨雕的话，就可以让事件顺利发展，之后这位角色就会成功加入解放军队伍。

地壮星



ピコ：号称说是吟游诗人，在都市同盟各个城市少女的对话中，你会发现很多次的提到了这个人（不会是个花花公子吧）。当大本营LV.3以上，此角色在テイント市的宿屋中出现，当我们已经收入了地乐星的时候，与其对话以后便可。

地劣星



アルバート：也是艺术家呢，这次解放军中太多"吃闲饭"的了！当大本营LV.3以上，而地乐星与地劣星也同时是解放军成员，那么我们可以在テイント市的防具屋看到这位仲间。还是对话！只要对话和有哪个唱歌的女孩就搞定这些艺术家。

地健星

テンプルトン：估计完全可以客串所有"幻想水浒传"正传的人物，因为他的希望就是能画出整个大陆的完全地图。当佣兵的岩被毁灭以后，玩家可以在这里看到这位人物，随后再到ドド村就能得到水浒图，以及这位地耗星星宿的仲间。

地耗星



ホイ：占据了"鼓上蚤"的星宿，结果胖成这样，服了！不过的确是一个打探情报的专家。在大本营LV.3以后，会在ヲダト村的酒馆发生事件，事件以后能得到此星宿的所有者。注意，本角色"运"较高，适合与收集道具时携带为战斗仲间。

地贼星



ゴードン：又是一个来自トラン共和国的人物，这次的都市同盟可能实力确实有限，要不然也轮不上那些登过场的人老出来呀！如果你能通过此交易所完成金额达50000元的交易的话，这位角色可以成为大本营自开的交易所的老板。

地拘星

读者调查表

Game fans

11/2001

《电子游戏与电脑游戏》

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性　别	联系电话/OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E-MAIL 地址	
玩　龄	个性留言	是否愿意加入会员

本月最爱游戏人气榜投票：

最佳 PS 游戏　　最佳 GBA 游戏

最佳 PS2 游戏　　最佳 DC 游戏

本期《电子游戏与电脑游戏》您：

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

最喜欢的编辑：

亲密接触

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写后寄回

填写读者调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期 10 位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您是从何时开始固定购买本刊的？作为本刊的读者，您是属于以下哪种类型？

A. 从开始就每一本都购买

B. 只是选择性的购买

C. 看见就买，有没有遗漏无所谓

■您认为经历了 5 年的“电子游戏与电脑游戏”哪一个时段做的最好？

A. 1996—97 年底　B. 1998—99 年底

C. 2000—01 年底　D. 2001 年—现在

E. 一直都好　F. 一直都不好

■您购买本刊的最主要目的是什么？

A. 有感兴趣的近期游戏攻略

B. 关注新游戏的动态

C. 业界新闻是最吸引人的部分

D. 通过杂志体会其他玩家的感受

E. 我只对特殊主机(手掌机、街机)感兴趣

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■您对目前的业界新闻、新游戏介绍、超攻略道场是不是满意？

■您认为编读往来部分应该增加怎样的一些小活动来促进与读者之间的交流？

■名作大家谈达到为玩家提供交流的目的吗？

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■您认为本刊是否需要增加新的栏目，请具体说明！

■您对本期杂志的印刷和纸张是否满意？

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的“电子游戏广场”系列丛书满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　B. 不是　C. 没有考虑到

D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏？

A. 是　B. 不是　C. 一般

（难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢一点！）

：我想对你说……

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□　B□　C□



A 款

由全体编辑签名的“电”、“梦总”半年期刊一套。



B 款

Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。





C 款



原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。





编辑部通讯地址：北京市清河邮局062信箱　邮编 100085

《电子游戏与电脑游戏》读者调查表 收

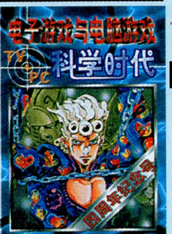
超值珍藏优惠目录



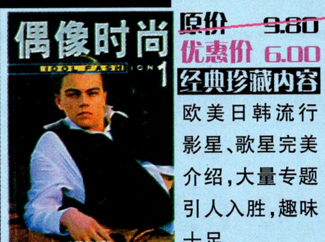
~~原价 15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



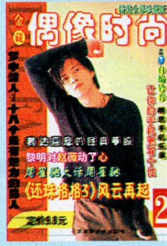
~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



~~原价 9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍,大量专题引人入胜,趣味十足。



~~原价 9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



~~原价 7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



~~原价 22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



~~原价 25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价7.90元 优惠价 **6.00元**

《电子游戏广场》13至27期
邮购价10.00元

《电子游戏一点通》1至3含别册
邮购价8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至10期
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(上、下)
单册原价28.00元 优惠价 **22.00元**

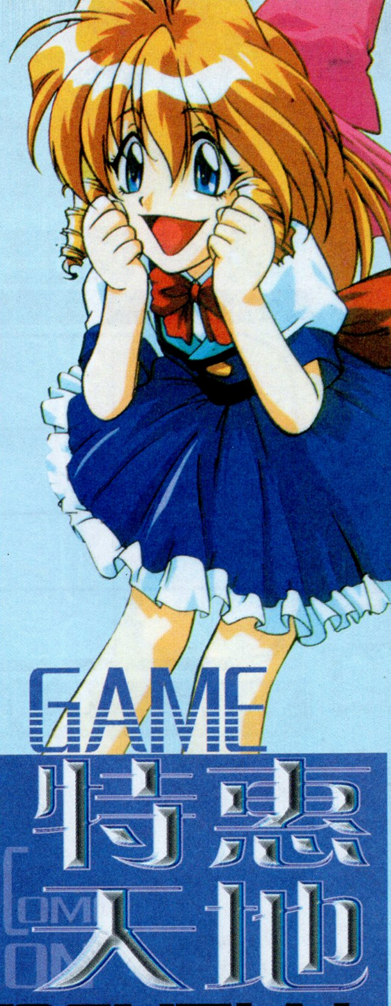
《电子游戏广场》合订1至6
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订7至12
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订13至18
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订19至24
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

邮购时请写清地址
邮费每本两元,五本以上免邮费



GAME 特惠天地 PREFERENTIAL

特别声明

如有需要查询的读者,请继续使用010-64908493转11这个咨询电话和清河邮局062信箱。

另,本邮购部还有部分1996年典藏本和1997年典藏本存货,邮购价15元一本,邮购从速。秘技宝典续,最新优惠价为10元一本。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货,每本定价10元,邮费每本2元,6本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要,编辑部现紧急加印各5000册,希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页,黑白页48/64页。定价各20元整,邮费全免。







地斗星 火眼狻猊 邓飞

地退星 翻江蜃 童猛

地僻星 打虎将 李忠

托塔天王 晁盖

NEWS 业界新闻 Time

2001 年秋季东京游戏展报道

今年秋季的东京游戏展从10月12日开始,12日中午13时正式接待一般参观者,之后两天展出时间是上午10时至下午17时。

本次微软布置了相当大的展台,提供了差不多150台以上的X-BOX供玩家试玩,为X-BOX提供游戏的软件厂商都拿出了试玩版,展出的游戏的质量还是很令人满意的,虽然离2002年2月22日的日版发卖还有一段间,但微软的X-BOX已经让人们感觉到了它的气势。

SCE的展台也为玩家准备了很多试玩版以对抗X-BOX的攻势,在展出的作品中有一些是令玩家垂涎以久的大作,其中以SQUARE的《最终幻想11》和NAMCO的《异度传说》最令人瞩目,前来体验的玩家更是络绎不绝。

SEGA展台的规模与微软不相上下,试玩的游戏几乎包含了所有的机种,手掌机方面除了GBA的《索尼克》之外还有WSC版的《战斧》等。

SEGA

SEGA不但提供了很多新作供玩家试玩,还举行了很多有趣的展示活动。展台的人气非常旺。





这次SEGA设置了非常巨大的展台,展台上水口代表向大家介绍了《SPACE CHANNEL 5(太空频道5) PART2》的一些情报。这次乌拉拉将采用唱歌的方式来打击敌人。这款游戏将在PS2、DC上发售预定,而《SPACE CHANNLE 5》一代将在2002年春复刻在PS2上。

在场观众聚焦最多的地方就是《樱花大战4》的宣传片。在宣传片里出现了帝都、巴黎二话剧团的成员、还有光武机的英姿,该游戏将在2002年发售预定。

著名的RPG游戏《不可思议的迷宫》系列的新作《风来的西林外传 - 女剑士飞鸟》也吸引了一些玩家的视线,这款在DC上开发的游戏已经可以试玩部分情节,不过可惜的是这个试玩版并没有提供网络功能给玩家测试。



另外《创造球会》系列的新作《创造球会2002》将在PS2上发售,展台上也有相关的试玩。再有就是XBOX上的《枪之女武神》、《青涩宝贝》这两款游戏供玩家试玩。《枪之女神》是爽快的3D射击游戏,画面流畅,角色的动作表现也很出色,光影效果亦十分绚丽。《青涩宝贝》是DC上同名作品的续篇,这次采用画面的风格更加前卫,值得一提的是游戏的音乐十分令人印象深刻。

KONAMI

KONAMI展台里最亮眼的恐怕要数PS2版《METAL GEAR 2》、《幻想水浒传3》和《心跳回忆3》这3款游戏了。《METAL GEAR 2》展位前围观的观众非常多,大家都被游戏里精彩的画面所吸引,时常还能听到各式各样的赞美。《METAL GEAR 2》由于采用PS2作为平台,游戏场景制作的十分细致,雨点的效果、雾的效果、以及敌人的AI都得到大幅提升。游戏标榜"躲开敌人视线并潜入"使紧张感增加。这次展出的试玩版给没有玩过体验版的玩家提供试玩的机会……

而在今冬发售的这款《幻想水浒传3》采用了全3D技术制作游戏,这可能对喜欢2D表现的玩家来说有些不适应,但KONAMI的制作水平应该让大家放心。另外《心跳回忆3》也倍受玩家关注,从展示的画面来看,人物描绘的更加细致,透明效果也处理的非常出色,但游戏里女性角色的年龄都比较小………

《幻想水浒传Ⅲ》试玩区

其它还有一些为GBA和XBOX开发的游戏,也有一些玩家住足把玩,但人数不及PS2游戏的展区。

《METAL GEAR 2》试玩区

CAPCOM

CAPCOM这次主要展出了可供玩家试玩的PS2版《鬼舞者2》、《マキシモ》、《钟楼3》,XBOX版《幻魔鬼舞者》

《鬼舞者2》是以日本著名演员松田优作为主人公蓝本制作的AVG游戏,2代中的游戏场景更加宏大,从在场试玩的画面中看敌人也更加难缠,可使用的道具也比前作更加丰富多彩。

以FC动作游戏《魔界村》的世界观为蓝本的3D动作游戏《マキシモ》也引来很多玩家驻足观看,游戏中各种攻击技巧的表

现十分出色，而且主人公受到一定伤害后也会和《魔界村》一样，厚重的铠甲会脱落，这时主人公就十分危险了。

大家还记得在PS上的恐怖游戏《钟楼2》吗？这次CAPCOM还展出了这部作品的最新作《钟楼3》，3代游戏中的恐怖气氛更加凝重……看来CAPCOM真是十分擅长制作恐怖游戏啊。

出了上述作品外另外还展出了一款赛车游戏《アウトモデリスタ》(暂定名)。





《鬼武者2》试玩区



《MAXIMO》试玩区



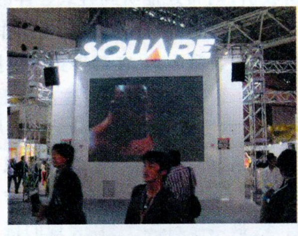
《钟楼3》画面



《アウトモデリスタ》画面

SQUARE

SQUARE的展区里人头攒动，大家都聚焦在SQUARE首个在线RPG《最终幻想11》上，同时PLAYONLINE也有出展。FF11的画面借助PS2强大的机能表现得十分出色，很多细节刻画已经超过了DC上的《梦幻之星在线》，游戏的表现十分令人期待！



SQUARE和迪斯合作的游戏《王国之心》也倍受玩家注目，游戏是以第三人称视点的动作游戏，主人公使用一把巨大的钥匙作为武器，并且还可以使用连续技攻击，同时还可以使用在FF里出现的各种魔法，其中FF里的人物也会登场，比如说FF10里的水球选手瓦库。这款大杂烩类型的游戏加再上解迷成份，想必会受到各个年龄层玩家的欢迎。

除了上述作品外，SQUARE还展出了可供试玩的《全明星摔角2》，和前作相比画面稍微细致了一些，但并没有质的改善。

另外SQUARE还展出大量为WSC制作的游戏，其中包括RPG游戏《最终幻想4》、《浪漫沙加》、《魔界塔士》、SLG游戏《半熟英雄》、《前线任务》。由于任天堂的关系，原本要移植在GBA上的FF4只好在WSC上复刻，由于受WSC机能的限制，许多游戏的画面都不同程度地缩了水。



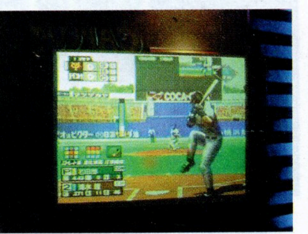
WSC游戏软件展区



《王国之心》试玩区

namco

在展区中有一些COSPLAY《XENOSAGA(异度传说)》中人物的MM，引来了许多到场观众。会场中还提供了许多游戏的试玩版，如《MOTO GP2》、《越野滑雪竞速3》、《钻头先生GREAT》、还有一些棒球游戏等。



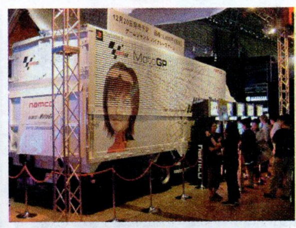
由于《XENO SAGA》的前作《XENOGEARS》是由SQUARE制作的游戏，所以这次《XENOSAGA》的游戏质量受到大家的关注，在看完游戏演示后，许多玩家都松了口气，这表明了他们对NAMCO的认同，同时NAMCO还展示了《XENOSAGA》出回限定版的包装和赠品，看了后让人流口水啊。



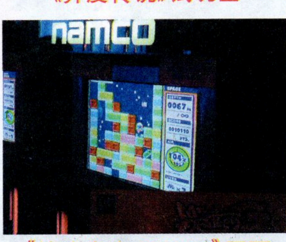
《MOTO GP2》的画面表现也很出色，赛车和赛道的感觉不错，赛车开起来流畅度也十分高。同样是竞速类游戏的《越野滑雪竞速3》表现得也非常出色，尤其是速度感，相信游戏制作完成后会更加出色。



《异度传说》试玩区

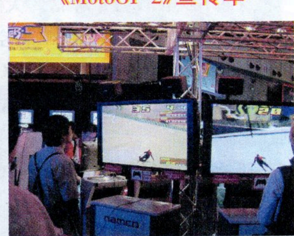


《MotoGP 2》宣传车





《钻头先生 GREAT》画面



《越野滑雪竞速3》试玩区



《异度传说》初回限定版包装及附送礼品



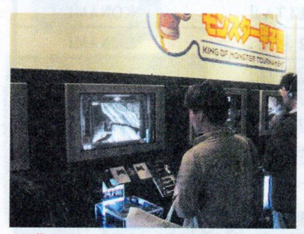



TECMO



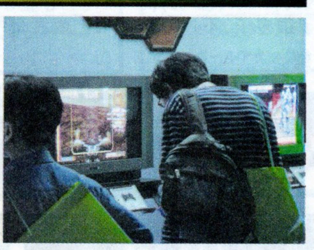
TEMCO展台中展示了XBOX游戏《死或生3》，在3代中登场的3位格斗家各有特色，游戏利用了XBOX的3D机能，人物制作的十分圆滑，尤其在服装的表现上，比如蕾芳旗袍的处理，还有场地中光源的效果，真的是非常出色。

除《DOA3》、《零 －ZERO －》外，TECMO还公布了两款游戏《SOUL OF EARTH》和《恋爱观察》《SOUL OF EARTH》是一款PC平台的3D网络游戏，故事是外星人侵略地球，玩家控制地球军进行反击的游戏。《恋爱观察》则是一款恋爱模拟类游戏。


《零 －ZERO －》试玩区

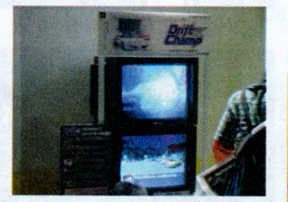

《死或生3》展区

FROM SOFTWARE



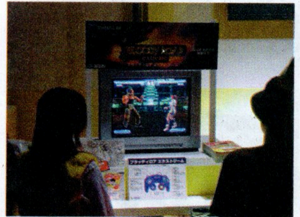
在FROM SOFTWARE展台中主要展出了《装甲核心3》、《业－MURAKUMO－》、《RUNE》这三款游戏，同时玩家也可以进行试玩。由于前作受到好评，3代的开发工作也在顺利进行中，这次展示的《装甲核心3》可以最多4人同时对战，使游戏的乐趣倍增！还有为XBOX开发的《业－MURAKUMO－》和为NGC开发的《RUNE》，游戏画面十分优秀，都十分令人期待。

HUDSON



HUNSON在PS2上的新作品《DRIFT CHAMP》，以及在NGC上的3D对战游戏《血腥咆哮 究级版》，还有PS2的《桃太郎电铁×》等等多数游戏出展。

《血腥咆哮》的人物制作比前作《3》更加细腻，兽化的场面也变得更加华丽。《桃太郎电铁×》中3D地图、窗口界面等等全都加以强化，看来改善的非常顺利。在13日中，《桃太郎电铁》系列中的人物也在站台的周围出现。


《血腥咆哮 究级版》试玩区


《桃太郎电铁×》试玩区

ATLUS

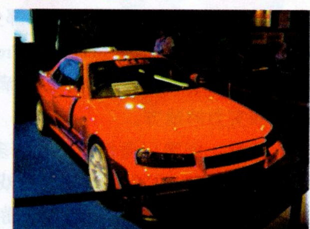
《荒唐女王》和《BUSIN》等等展示在与角川书店共同开办的ATLUS展台。主台上正在介绍《山路赛车3》。

《BUSIN》是一款类似巫术的3DRPG，这个游戏是由著名的《真女神转生》系列的导演负责策划制作的，本游戏的特点是角色的育成和道具的收集，游戏的基本系统完全继承了《巫术》系列，除此之外还加入了一些新的要素，令可玩性大增。


ATLUS展区


《BUSIN》游戏画面

Genki



元气展出了《斩・歌舞伎》和《ファントム・クラッシュ》这两款XBOX的游戏。

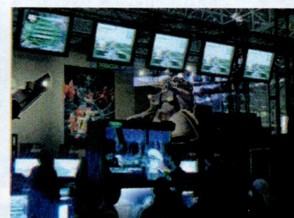
为PS2开发的《剑豪2》是一款成长型的剑术动作游戏。共有30多位在日本历史上有名的剑士登场！是一款很令人期待的游戏。在场上还展示了NGC的游戏《山路赛车BATTLE》和平台未定的《首都高BATTLE ONLINE》。

BANDAI

在BANDAI展台上展出了《机动战士GUNDAM联邦VS自护DX》、《宇宙战舰大和号——イスカンダルへの追忆》、《实名实况竞马2001 Autumn》这几款PS2的新作品。果然《机动战士GUNDAM联邦VS吉恩DX》排队试玩的人非常多，排队的人也有很多人在眺望《宇宙战舰大和号——イスカンダルへの追忆》。此外还有《AKIRA PSYCHO BALL》、《犬夜叉》以及吸引低龄玩家的《百兽战队》等等PS游戏。《假面骑士アギト》是一个2D对战格斗游戏，同时也能2人携手共同对付敌人。现场还提供名为《.hack》的谜之游戏的鼠标垫。



《机动战士GUNDAM联邦VS自护DX》演示区


《宇宙战舰》试玩区

TAITO

在TAITO展台上《ガラクタ名作剧场 ラクガキ王国》提供大家试玩，在13这天来这里试玩的人最多，特别是一些小孩非常高兴地进行"乱涂乱画"。从现场提供了体验版来看，将来发售后一定会有很多人玩的。

本次游戏展中最大的展台——微软（XBOX）



MS(MICROSOFT)在东京游戏展 2001 秋中的展台号称是规模最大的，以在 2002 年 2 月 22 日 Xbox 发售的同时预定发售的游戏为中心提供试玩的游戏有很多。这次 Xbox 被称为是本次东京游戏展最受瞩目的游戏机，从还没有开始入场的上午人们就开始聚集在 MS 的展台前了。还有，在以前评价非常高的游戏的展台前试玩的人排成长队等候，等待前面的人完成需要 30 分钟左右的试玩。

游戏	厂商
格斗超人	MICROSOFT
MAXIMUM CHASE	MICROSOFT
天空 －Tenku－	
Freestyle Snowboarding	MICROSOFT
HALO	MICROSOFT
Project Gotham: World Street Racer	MICROSOFT
Jockey's Road	MICROSOFT
DEAD OR ALIVE 3	TECMO
Jet Set Radio Future	SEGA
Gun Valkyrie	SEGA
segaGT 2002(暂称)	SEGA
AIR FORCE DELTA Ⅱ	KONAMI
SILENT HILL 2 最后之诗	KONAMI
信长的野望・岚世纪	KOEI
幻魔鬼武者	CAPCOM
斩 歌舞伎	元气
式神之城	MEIDA QUEST
MYST 3	MEIDA QUEST

Xbox 展台展出的游戏一览
（格斗超人以外都可以试玩）

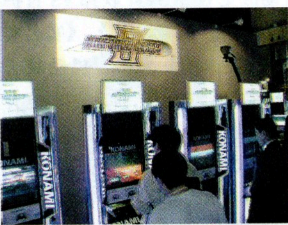
在 Xbox 展台展示的游戏中包括 MS 已经公开发售日期的游戏一共 19 款。在这之中只有 MS 制作的《格斗超人》提供 DEMO 画面无法试玩以外，所有的 18 款游戏都提供现场试玩。每一个游戏都提供 4～10 台试玩机器，合计提供试玩的机器超过 150 台。

在 MICROSOFT BRAND 发售的游戏一共有 7 种，这 7 种游戏全部都是在 10 月 3 日发表过的游戏。游戏类型多种多样，有 FTG、STG、RAC、还有非常可爱的角色的 ACT 游戏。除此之外还有许多初次公开的游戏吸引了许多来场者围观。

但是，这些公布的游戏中大部分是正在开发中，而且完成度很低。所以以现阶段的画面 Xbox 的能力可想而知。《Project Gotham World Street Racer》中周围的景色映在车体上的样子、《格斗超人》的充满动感的人物肌肉等等，每一个游戏都有体现 Xbox 机能和实力的地方。

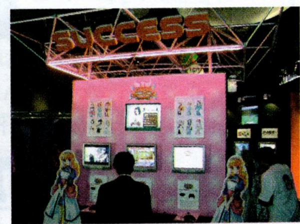
还有，加盟厂商也出展了许多游戏，在这之中人气很高的游戏就要数 TECMO《DEAD OR ALIVE 3》了，这着游戏被称为是发表的游戏中期待度最高的游戏，自然厂商也少不了本游戏的试玩了，现场为试玩本游戏的人排成非常长的队伍。关于游戏中的画面，到此为止已经公布了很多了，不过都是在书上或者是网上看到的静态画面，在实际游戏中的画面同样具有很高的画质，而且将人物的动作都做的细致入微。

同样，在 SEGA 的展区也人气很旺。在公布的《Jet Set Radio Future(JSRF)》、《Gun Valkyrie》、《segaGT 2002(暂称)》等游戏中《JSRF》完成度非常高，美丽的画面可以与 CG 相比，并且具有真实感的人物动作等等，本作中比前作中街上的人更多，人物动作更加丰富多彩，游戏人物的动作环境也更加进化了。顺便说一下，《JSRF》利用画面分割方式达到最大 4 人对战，在会场上提供的体验版可以达到 2 人对战。

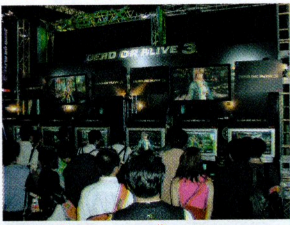

《AIR FORCE DELTA Ⅱ》试玩区


《SEGA GT2002》试玩区

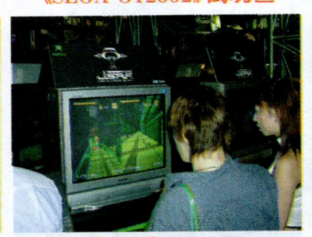

KONAMI 体育游戏展示



SUCCESS 恋爱游戏展示



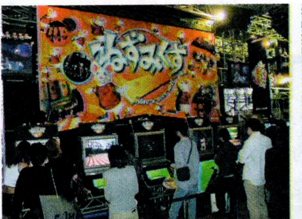
《死或生 3》试玩区


《JSRF》试玩区


《枪之女神》试玩区



《信长之野望 岚世纪》试玩区


由微软制作的新类型游戏



《HALO》试玩区

微软制作的赛车游戏

由日本厂商提供的即时战略游戏



●体验 XBOX 的 5.1ch 游戏音效"SOUND&GRAPHIC LAB"

在展台中不仅可以试玩 Xbox 游戏，还能够体验 Xbox 的周边设备，提供体验的是对应 5.1ch 游戏声音。在展台中有总共 10 处附有"SOUND&GRAPHIC LAB"的标记的地方能够亲身体验 5.1ch 声音给游戏增添的震撼力。

周边机器等等都是在站台的一角展出的，不过都是被封装起来不能亲自用手触摸的。在这里展示了 Xbox 的 DVD 播放功能，MICROSOFT 总是反复的播放同一段展示画面，果然这次展示会是以游戏作为主打的。



XBOX 及其周边设备



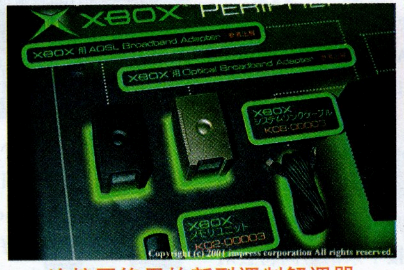
标准备 AV 线和 RF 线



S 端子、分量输出端子、D 端子



试用于在线游戏的耳脉



连接网络用的新型调制解调器



试用于不同游戏的控制器

●Xbox 版的《莎木 2》、《梦幻之星 ONLINE》!

SEGA 公布了向 MICROSOFT 的新游戏机制作《莎木 2》《梦幻之星 ONLINE》，并且两款游戏现在都在开发中。

《莎木 2》是移植自 9 月 6 日在 DC 上发售的同名游戏。在前作《莎木 一章 横须贺》中从日本出发的主人公去往中国继续他的冒险。



《梦幻之星 ONLINE (PSO)》同样是以 DC 为平台开发的网络 RPG。本游戏采用对应 5 国语言的自动翻译系统，具有可以全世界 30 万人以上的玩家同时进行游戏的纪录。随着 NGC 版与 PC 版的《PSO》的公布，SEGA 又决定在 XBOX 上推出本游戏并对应 XBOX 专用的宽带网并提供与其它机种的对应。

MICROSOFT 的游戏企划兼 Senior Vice President 兼 Chief Xbox Officer(CXO) 的 Robbie Bach 先生宣布："到现在为止 SEGA 公布的 Xbox 游戏又追加了《莎木 2》、《PSO》两大作品。Xbox 用户可以借助 Xbox 的强大画面、声音、宽带网等强力机能体验到广受尊敬的铃木裕、中裕司的经典作品"。

●XBOX 上的强化版《信长野望 岚世纪》

光荣公司为 PC 制作的《信长野望》最新作《信长野望 岚世纪》于今年 2 月发售了。随之本次又公布了 Xbox 版将会于今冬发售。这是光荣首次向 Xbox 移植游戏，也是《岚世纪》初次移植给家用机。而且其他机种的《岚世纪》目前来讲是未定，同样游戏的价格也是未定。



经过强化的《信长野望 岚世纪》曾经创下过卖出 15 万本以上的纪录，本作一改以往的回合战斗模式而采用即时战斗的合战系统，因为考虑到要对应地配置的 PC，PC 版采用的是与《帝国时代(Age of Empires)》相似的 2D 画面。本次的 Xbox 版将会采用完全 3D 画面来体现更加写实的战斗。



这回公布的画面是开发中的画面，值得一提的就是 Xbox 版追加了合战画面中的菜单栏和窗口。游戏中的分辨率也采用 640×480 的高分辨率并且还能自由控制回转、扩大、缩小。比起用 2D 画面的 PC 版，坚固的城郭、画面中的杂物都具有压倒性的存在感，再加上天气、时刻等设定令玩家仿佛亲临战场一般。

现在来看，这个游戏的系统公布的还不是很详细，不过我想曾经经历过 3D 即时战斗为主的《决战》系列成功的光荣公司一定不会令大家失望的，对于大家关心的是否对应网络对战，本游戏将不会对应网络对战。除此之外基本的游戏内还是与 PC 版相同的，剧本是从 1534 年"信长诞生"开始一直到 1599 年"关原前夜"为止总共 9 个剧本，将会有 1,300 人以上武将登场，号称系列最多武将的作品，并可以依靠"MEMORY UNIT"来交换原创武将的资料。











EVENT SONIC 小组——中裕司访谈

SEGA 株式会社 12 日在幕举办的相关人士发表会「CONSUMER CONFERENCE 2001」完毕以后，由 SONIC 小组的董事长中裕司为报道媒体举办了记者会。

这次的记者招待会主要针对 Xbox 版的 PSO 展开话题。中裕司用讳莫如深的语言对记者的提问做出了解答。中裕司表示，为了集中精力做好 Xbox 版，现在 GAMECUBE 版的开发和 PC 版的开发都停止了。

关于 Xbox 版，中裕司说在去年年末得到了开发资格、并且将一部分移植进行了测试。之后才展开细致的开发工作。引人注目的还是在 BROAD BAND 环境下的开发将以何种新尝试展开，中裕司表示，"如果只是 BROAD BAND 的 NETWORK 环境的话还是很容易做到的。剩余的部分将会朝趣味性方向开发，这也符合微软方面的要求。虽然还不知道最后的结果会怎样，但是我们会继续新的尝试。"不过，"如果转移到 BROAD BAND 的话需要机体的机能升级，这是有悬念的地方。"从中裕司的口气中我们感觉新的挑战才刚刚开始。

在现在的 Xbox 的有关话题中，微软方面关于 NETWORK 的信息还不明朗，但是据中裕司说，"对很多有趣的可能性做了考虑，将可能实现很多在 DC 上无法实现的功能。关于 BROAD BAND，实际上 SONIC 小组刚刚将之导入，接下来的时间将会对其进行实验。而且我们还会考虑加入语音交流功能。"

关于 PC 版中裕司说，"本来这次我们准备对发售日和价格进行发表，但是因为稍微开发上晚了些，所以没有发表。还需要很多硬件上的测试。"似乎在开发上遇到了很大的难题。但是中裕司又表示将在近日发表 PC 版的发售日和价格，看来产品的开发即将完成。





HARD WARE 松下制作的 GAMECUBE 互换机

前阶段传言松下电器产业株式会社 (Panasonic) 的 GAME CUBE 互换机，现在终于让我们看到了它的真面目。根据我们的调查，发售日预定 11 月下旬，价格大约 4 万日元。同时期 11 月 21 日任天堂的 GAMECUBE 新色发售，也许是为了配合令人期待的新作《任天堂全明星大乱斗 DX》的发售攻势，任天堂也选择了这个时间推出自己的新产品。



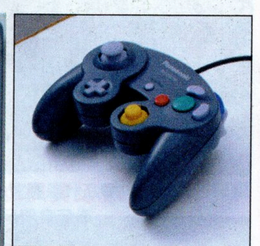
Panasonic 制互换机以前的 CODENAME 被称做"マーメード"、产品番号为"SL－GC10"。现在我们知道正式产品的名称为"DVD/GAME Player Q"、LOGO 是体现出 CUBE 意识的立方体标记。捆绑销售的手柄在任天堂版有"GameCube"的 LOGO 标记的地方标记了"Panasonic"的 LOGO、颜色为黑色。手柄与主机连接的地方发出蓝色的光芒，感觉很酷。据说接通电源欣赏 DVD－Video 或者 CD 的时候这里也会发光。

附属遥控器上有"GAME"、"GAME TIMER"等与游戏有关的按键。操作键中还有"MARKER"和"SHIFT"等操纵 DVD－Video 的按键。

PANASONIC 制作的 GAMECUBE 互换机"Q"不仅可以运行 GAMECUBE 用软件，DVD－Video 和 CD、Video CD 等也可以欣赏。销售手段大概与以往一样，通过电器行和玩具店，也会通过网上订购来实现。







EVENT 比尔·盖茨光临东京游戏展

在今年 3 月举办的东京游戏展 2001 春的展会上美国微软总裁比尔盖茨发表了演讲，演讲中盖茨展望了 Xbox 在日本的发展前景，给人的印象 Microsoft 似乎对日本市场志在必得。

在这次的东京游戏展 2001 秋的展会期间并没有正式关于盖茨参加的消息发布。本来盖茨预定 16 日到日本举办演讲，预定 15 日到达东京，所以没有打算参加游戏展的现场演讲。但是不知道为什么突然将行程提前一天，于 14 日达到幕张 MESSE 参加了 2001 秋东京游戏展。



盖茨首先视察了配合 Xbox 开发软件的厂家展台。但是这么有名的人物到场招惹了众多参观者的围观，整个会场弥漫着一种异样的气氛。之后盖茨针对 SEGA 和 Xbox 发表了简单的演讲。

在 SEGA 特设的展台上有 SEGA 的总裁兼 COO 香山哲和 SONIC 小组的中裕司、SEGA－AM2 的铃木裕等 SEGA 公司的成员。盖茨说，"微软公司为了做好 Xbox 付出了不懈的努力，但是单靠微软公司自己是无法取得成功的。拥有高度开发软件能力的 SEGA 公司是不可多得的合作伙伴。"之后，中裕司和《莎木》就有关 Xbox 的软件开发做了介绍，盖茨对他们的演讲也表示非常满意。最后由香山和盖茨的握手结束了这次的演讲。

接下来盖茨出现在 Xbox 设立的讲台。盖茨在微软常务董事长兼 Xbox 事业部长大浦博久的介绍下登台开始演讲。盖茨说，"在 6 个月前我在这里关于 Xbox 的事情发表了演说，这次在日本看到相关软件的开发进展情况顺利，我感觉非常满意。""Xbox 是对微软公司软件开发非常重要的一个项目。硬件和设计等方面都代表了当今的最高水平。但是硬件如果缺乏软件开发的有力支持即使再先进也都没有意义……"，盖茨的演讲表明了他对日本的软件开发厂家寄予的高度期望。

盖茨又说，"与当初相比，Xbox 在 NETWORK 方面的功能得到加强。在日本现在以 ADSL 为中心的网络正在普及，这种环境可以有效发挥 Xbox 的功能。"最后盖茨以"Xbox 是一个正在成长的机体，其中具有很大的可能性，通过 Xbox 的出现也许会改变大家对于游戏的概念。"演讲表现除了盖茨对 Xbox 的极大自信心。

盖茨的两次演讲时间都不超过5分钟，内容上也没有什么新意。但是从盖茨一年中两次来到日本宣传Xbox的举动我们可以看出Xbox在日本取得的成功和微软对于日本市场的高度重视。虽然在日本对比PlayStation2和GAMECUBE来说Xbox的认知度和期待度都还很低，但是微软公司在2002年2月22日的Xbox销售中会采取何种战略来占领日本市场是一个非常有意思的话题，让我们拭目以待。

EVENT 下次游戏展定于一年后的2002年9月

从10月12日到14日的三天间、在幕张MESSE举办了2001秋东京游戏展。到场总人数达到129,626人、比「2001春」增加了1万人次。虽然因为举办方式不同不能完全进行比较，但是比"2000秋"减少了8000人次。

"2001春"的游戏展因为微软的比尔・盖茨的讲演而提升了一个高度，但是因为季节性的降雪而使第二天的入场人数锐减，给人萧条的印象。与那次相比，本次的展览会举办期间天气很好，入场人数也很多，最终的统计结果也证明了这一点。

这次的东京游戏展给人的感觉配备体验版的游戏很少。也许是因为体验版和最终的销售结果关系不明显的关系吧。既然对最后的销售没有积极的影响，那么在开发过程中不向外界透露内幕的做法也是可以理解的吧。但是对于用户来说仍然很渴望能够拿到与新作有关的体验版和相关产品。这次的展览有很多收录了体验版和游戏影象的DVD－Video和玩具等商品分布、对到场的用户是个不小的喜悦。



与以往相比，在游戏试玩机前的人数也减少了。以前一台试玩机前面至少有5到6个人，现在虽然产品展台前聚集了很多人，但是试玩的人数减少到了每台试玩机3个人左右。当然，对于想要得到的软件，有很多人排队等候，但是这样的现象也比以往有所减少。

计算机娱乐软件协会（CESA）每年的春秋两季举办东京游戏展。从2002年起决定每年在9月举办一次。跟随CESA的决定，很多同种类的展览会也将改为每年举办一次。改变的理由是："使世界最大的计算机娱乐产品展览会更加有说服力"。

秋季的游戏展与年末的商战关系密切，因此也意义更加重大。让我们耐心等待看明年的游戏展会推出什么样的软件和硬件产品吧。

HARD WARE Dreamcast主机的库存已经接近零

SEGA的家用主机Dreamcast到11月上旬为止在全世界累计销售将超过1000万台，从1998年11月发售到现在经过了2年11个月，今年2月Dreamcast第2次降价后库存大约在200万台左右，这个数字并不包括专卖店和中古的存量，到今年年底之后在日本游戏店内的Dreamcast将会越来越少了。

搭载了调制解调器的Dreamcast当初的售价是29800日元，由于缺少有力的软件厂商支持，使得销售成绩一直不理想，1999年6月第一次降价（售价19900日元）是SEGA销售业绩出现庞大赤字的主要原因，今年1月SEGA正式对外发表停止生产Dreamcast，并且在此降价到9900日元，之后的销售状况非常好。现在SEGA已经完全成为了一个软件厂商，Dreamcast的游戏软件制作规模也会逐渐缩小，到时候我们真的要对Dreamcast说"さよなら"了。

HARD WARE GBA全世界累计销售过千万

任天堂的携带型游戏机GAMEBOY ADVANCE到9月末为止销售总台数已经达到了1174万6000台，3月日本发售，6月欧美发售的GBA在半年的时间里就达到了这个数字，说明任天堂的魅力依然光彩夺目。

在GAME业界低迷之中，GBA能保持这样好的销售成绩，除了NAMCO, KONAMI, CAPCOM等有实力的软件厂商的大力支持之外，GBA与旧机种GB之间的软件互换性也是非常重要的原因之一，这中互换性的到了广大消费者的认可。

虽然已经达到了这种程度的销售成绩，但任天堂却没有停止她的宏伟的计划，她制定出"销售量推移"的计划，计划的主要内容是在年底的圣诞商战中陆续发售GB时代知名游戏软件的续作，GBA的新周边发售也在计划之内。今年6月GBA的月产就达到了150万台，从10月开始GBA的月产将增加到200万台，目标是在2002年的3月末达到全世界2300万台。

SOFT WARE 国内游戏业界部分软件新闻

《新世纪福音战士》自95年在日本首播之后，立刻将全亚洲的动漫界带入了一个新的高潮。在这6年中，这部动画的周边一直在不停的放送着，至今"高烧"不退。由日本GAINAX全新制作的《绫波育成计划》，即将由新天地在11月初汉化推出。

这款游戏是GAINAX在新世纪第一个关于EVA的游戏作品，在游戏中你将扮演一名放弃教师职业而到NERV工作的年轻人。你的任务就是作EVA驾驶员绫波丽的监护人，负责她的日常生活并与使徒进行战斗，最终将这个没有心的少女培养成你所期待的样子。游戏中共设有30多种不同的育成结果，包括运动健将、电影明星、白衣天使等等。与其它育成类游戏不同的是游戏中独出新裁的是"常识词汇教学"系统。游戏者可以输入一些短语教导绫波丽。只要把这些短语按照游戏预设的"作品标题、人物名、生物名、物品名、问候语、食物、职业、病名、体育项目、地名、游戏"及其下层分类进行选择，就可以让绫波丽记住，当短语量足够大的时候，绫波丽在日常对话中，也会使用其中某些词语。

虽然这款《绫波育成计划》是属于EVA外传形式的系列作品，但是在剧情安排上忠实的再现了原作大多数重要的情节（包括19个使徒来袭的战斗、初号机的暴走、赤木律子的真相揭示、渚薰打开天国之门、NERV的覆灭，等等），而值得一说的是游戏中的全程语音是由动画中原班声优参与配音的，所以势必会为EVA迷们带来全新的投入感。游戏的零售价为2CD 48元（简体中文版），预计上市时间是2001年11月15日，最低配置：PII 300，64MB内存，支持800x600、16位真彩色，DirectX兼容显卡，声卡。

●《中国麻将II》益智体育游戏再度出击

北京鑫亚偌公司的《中国麻将》取得了销售10万套的辉煌业绩。为了答谢广大用户，也为了让产品更趋完美，北京鑫亚偌公司和万众合力公司联袂推出《中国麻将II》。新一代麻 将完全符合国家体育总局审定的《中国麻将竞技规则》，筹码算法更加流畅，产品设计更加完美。更具挑战性和刺激性；新增加强大的局域网功能，让您一鼠在手便能呼朋唤友，轻松享受网络竞技的乐趣，不再为"一缺三"、"三缺一"烦恼不已；体贴的 "眼睛保 护神"软件，送您健康竞技每一天！

《中国麻将II》9月26号隆重上市，单机版加网络版，双CD仅售38元。





ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏名称	厂商	价格	类型
10月4日	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol. 1	SUNSOFT	1500 日元	ETC
	BAHBAPAPA	SUNSOFT	3800 日元	ETC
	BAHBAPAPA(连控制器版)	SUNSOFT	5800 日元	ETC
	SUN COLLECTION BEST GAME 之达人 2	SUNSOFT	2800 日元	TAB
	value 1500 GAME 之达人	SUNSOFT	1500 日元	TAB
	value 1500 STONE WALKERS	SUNSOFT	1500 日元	AVG
	value 1500 MonkeyMagic	SUNSOFT	1500 日元	ACT
	value 1500 WONDER BECREWS	SUNSOFT	1500 日元	SLG
11日	GURUGURU TOWN 花丸君	ATLUS	3800 日元	ETC
	HELLO KITTY 之说话 ABC	ATLUS	3800 日元	ETC
	HELLO KITTY 之说话 ABC(连控制器版)	ATLUS	5800 日元	ETC
	HELLO KITTY 之说话 TOWN	ATLUS	3800 日元	ETC
	Major Wave SERIES 日本一麻雀 创龙	HAMSTER	1500 日元	TAB
	SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500 日元	RAC
	SuperLite 1500 SERIES 大家之围棋	SUCCESS	1500 日元	TAB
	SLOTER MANIA core	DORART	3300 日元	SLG
25日	R-TYPES	IREM	2800 日元	STG
	Victor BEST 创造学校! 校长先生物语	VICTOR	2800 日元	SLG
	Victor BEST 我们是密林探险队!!	VICTOR	2800 日元	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION 老千麻雀	IDEA FACTORY	1980 日元	TAB
10月	苍鼠俱乐部-i(爱)	JORDON	4800 日元	SLG
	真. 女神转生 II	ATLUS	4800 日元	RPG
11月15日	pop'n music 5	KONAMI	4800 日元	SLG
	东京魔人学园外法帖	ASMIK	6800 日元	AVG
	东京魔人学园外法帖 特别限定版	ASMIK	9800 日元	AVG
22日	恶魔城年代记 恶魔城 Dracula(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SPT
	加油伍右卫门大江户大回转(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	筋肉番付 VOL.3 最强之挑战者诞生!(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	幻想水浒传外传 VOL.2 CRYSTAL VALLEY 之決斗(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	心跳回忆 2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	心跳回忆 2 对战 PUZZLE 玉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	PUZ
	TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	PUZ
	beatmania THE SOUND OF TOKYO!(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SLG
	MR DRILLER GREAT	NAMCO	4800 日元	ACT
	HELIX FEAR EFFECT	EIDOS	6800 日元	AVG
29日	ZANAC x ZANAC	COMPILE	4980 日元	STG
11月	洛克人 X6	CAPCOM	5800 日元	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日元	SLG
	少女的季节	GAME VILAGE	6800 日元	AVG
	DX 人生游戏 IV	TAKARA	5800 日元	TAB

PLAYSTATION2

日期	游戏名称	厂商	价格	类型
10月4日	THE 山手线~TRAIN SIMULATOR REAL	SCE	5800 日元	SLG
	国王领地	FROM SOFTWARE	6800 日元	RPG
	星球大战 STAR FIGHTER	EA SQUARE	6800 日元	STG
	化解危机 2+GUNCON2(同捆版)	NAMCO	9800 日元	STG
	王国领地 IV	FROM SOFTWARE	6800 日元	RPG
	头文字 D 高桥凉介之 TYPING 最速理论	SUNSOFT	4800 日元	ETC
	全明星棒球 2002	ACCLAIM JAPAN	2800 日元	SPT
	super value 2800 上海 FOUR ELEMENT	SUNSOFT	2800 日元	TAB
11日	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800 日元	SRPG
	BRAVO MUSIC	SCE	5800 日元	ACT
	FORMULA ONE 2001	SCE	5800 日元	RAC
18日	机甲世纪 G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE	7800 日元	SLG
	狙击手 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	6980 日元	STG
	职业棒球 JAPAN 2001(暂称)	KONAMI	6980 日元	SPT
	原始人语言	SCE	5800 日元	AVG
25日	J 联盟实况足球 5	KONAMI	6800 日元	SPT
	实战 PACHISLOT 必胜法! 兽王	SAMMY	3800 日元	SLG
	实战 PACHISLOT 必胜法! 兽王	DX PACK SAMMY	6800 日元	SLG
	活跃的公主	角川书店	6800 日元	RPG
	MARU DE ZIGSAW	日本-SOFTWARE	5800 日元	PUZ
	MARU DE ZIGSAW(限定版)	日本-SOFTWARE	8800 日元	PUZ
10月	山卡 3	ATLUS	6800 日元	RAC
	对局麻雀 在网上食糊!	ARIKA	价格未定	TAB
11月1日	郑问之三国志	GAME ARTS	7800 日元	SLG
8日	麻雀霸王 雀庄 BATTLE	每日 COMMUNICATION	2800 日元	TAB
15日	THE 警察官 新宿 24 时	KONAMI	6800 日元	STG
	正义的朋友	SCE	5800 日元	AVG
	人面鱼~禁断之宠物~GAZE 博士之实验岛	ASCII	8800 日元	SLG
	日本相扑协会公认 日本大相扑 格斗篇	KONAMI	6800 日元	SPT
	ADVENTURE OF 东京 DISNEY(暂称)	KONAMI	6800 日元	AVG
	SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	冒险时代活剧 伍右卫门(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800 日元	RAC
	LOVE SMASH! SUPER TENNIS PLAYERS	D3 PUBLISHER	6800 日元	SPT
29日	合金装备 2 自由之子	KONAMI	6800 日元	ACT
	Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800 日元	AVG
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800 日元	FIG
	GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800 日元	FIG
	大厦爆破	角川书店	3980 日元	PUZ
	ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	价格未定	SPT
上旬	SEED	ARTDINK	6800 日元	不详
中旬	FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	EA SQUARE	6800 日元	SPT
11月	FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800 日元	SLG
	BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SCE	价格未定	ACT
	拉加依亚传说	SCE	5800 日元	RPG
	EX 亿万长者游戏	TAKARA	5800 日元	TAB
	BUSIN~WIZARDARY ALTERNATIVE~	ATLUS	价格未定	RPG
	SUNRISE 英雄谭 2	SUNRISE	7800 日元	SLG
	GUN SURVIVOR 2 生化危机 代号维罗尼卡	CAPCOM	6800 日元	STG
	FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	9800 日元	SLG
	太阁立志传 IV	KOEI	6800 日元	SRPG
	REZ	SEGA	价格未定	STG
12月6日	K-1 WORLD GRAND PRIX 2001	KONAMI	6800 日元	SPT
	ICO	SCEJ	5800 日元	AVG
20日	Espn NBA 2Night 2002	KONAMI	6800 日元	SPT
	心跳回忆 3	KONAMI	6980 日元	AVG
12月	RPG 工具 5	ENTERBRAIN	7800 日元	ETC
	桃太郎电铁 X	HUDSON	价格未定	TAB
	机动战士高达 联邦 VS 基伦 DX	BANDAI	6800 日元	ACT

DREAMCAST

日期	游戏名称	厂商	价格	类型
10月4日	Propeller Arena	SEGA	5800 日元	STG
10日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日元	RPG
18日	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800 日元	ETC
25日	天玉-1st Sunnyside	KID	5800 日元	ETC
25日	CANDY STRIPE~见习天使	SEGA	5800 日元	SLG
25日	D+VINE(LUV)	PRINCESS SOFT	6800 日元	RPG
10月	玛莉与艾莉的炼金术士	KID	7800 日元	RPG
11月15日	POWER SMASH 2	SEGA	5800 日元	SPT
下旬	PRISM HEART	KID	6800 日元	AVG
11月	井上凉子~LAST SCENE~	DATAM POLYSTAR	4800 日元	AVG
12月12月	在吉亚之山丘上睡觉……	naxat	6800 日元	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800 日元	ETC
	BOKO 梦之达人	(FUJI COM WORK TRADING)	3300 日元	ETC
	樱大战 ONLINE 帝都 VERSION	SEGA	价格未定	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎 VERSION	SEGA	价格未定	ETC

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名称	厂商	价格	类型
10月5日	奇奇怪界	ALTON	5200 日元	ACT
12日	逆转裁判	CAPCOM	4800 日元	AVG
	GAMEBOY FORCE ADVANCE	任天堂	4800 日元	ACT
18日	大家一起噗哟噗哟	SEGA	4800 日元	PUZ
25日	ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	5800 日元	SPT
11月30日	ZOIDS SAGA	TOMMY	5800 日元	RPG
	超级街霸 ZERO3↑	CAPCOM	4800 日元	FTG
	亿万富翁游戏 夺取大作战	TAKARA	4800 日元	TAB
	机械化军队	KEMCO	价格未定	SLG
	三国志	KOEI	6800 日元	SLG

本月新作推荐

说到上个月最受关注的游戏应该要数 GBA 上的《超级机器人大战 A》，因为此游戏也可以在电脑上用模拟器来玩，相信玩到此作的玩家一定不在少数。随着圣诞节的渐渐临近，游戏界也不断升温，在接下来的两个月中都会有值得期待的大作闪亮登场。

11月15日	东京魔人学园外法帖(PS)	ASMIK	AVG
11月29日	合金装备 2 自由之子(PS2)	KONAMI	ACT
11月	拉加依亚传说(PS2)	SCE	RPG
11月30日	超级街霸 ZERO3↑(GBA)	CAPCOM	FTG

GAME游戏榜中榜

TOP 10

月间游戏销量榜 (8.11～9.10)





















排名	主机	游戏	类型	点评	厂商	发售日	销量
1	Playstation 2	皇牌空战 4	STG	DRAGON:无线电通讯这次最为真实	NAMCO	2001年9月13日	26万854
2	Playstation 2	真·三国无双 2	ACT	CLOUD:可以用那么多名人来吹杀,还有大乔和小乔?!	光荣	2001年9月20日	25万2455
3	Playstation 2	鬼哭	ACT	MARS:可以和“视觉系”划等号了。	CAPCOM	2001年8月23日	23万8147
4	Playstation 2	寂静岭 2	AVG	MARS:如果没有那么多结局……	KONAMI	2001年9月27日	21万834
5	Playstation 2	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	Laser:警察真是太强!我手下的VEGA是编辑部第一!	CAPCOM	2001年9月13日	20万2356
6	GAME BOY ADVANCE	超级机器人大战 A	SRPG	星辰:两个字,服了!!	BANPRESTO	2001年9月21日	19万6796
7	Playstation 2	基伦前线机动战士高达 0079	ACT	DRAGON:打败高达,多年的梦想!	BANDAI	2001年9月6日	19万2412
8	GAME CUBE	路易的公馆	ACT	CARL:好玩,真的很好玩!	任天堂	2001年9月14日	14万1657
9	Dreamcast	莎木 2	FREE	CLOUD:不愧是大手笔,可惜故事才刚铺开。	SEGA	2001年9月16日	11万652
10	Dreamcast	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	星辰:这个游戏再次丰富了编辑部的课余文化生活。	CAPCOM	2001年9月13日	10万685

游戏期待榜

排名	游戏	主机	厂商	发售日	类型
1	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年3月	RPG
2	樱花大战 4	DC	SEGA	2002年春	AVG+SLG
3	幻想水浒传 3	PS2	KONAMI	2001年冬	RPG
4	勇者斗恶龙 4	PS	ENIX	11月22日	RPG
5	燃烧战车 2	PS2	KONAMI	2001年12月	ACT

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	10,552
PS2	201,750
DC	18,657
N64	2,631
GB	12,522
NGC	153,719
WSC	8,996
GBA	251,030

编辑部本月最受欢迎主机

1. GBA

自从《超级机器人大战 A》推出之后,编辑部中的GBA数量成几何级数增长,在ET和BLUE相继购买之后,星辰自己也以610大洋手入了一台,因此在游戏之余还不望嘲笑最先购买GBA的Kyoi君“哈哈……你花1300买的,现在可以买两个了……”.

2. NGC

编辑部中只有任天堂的死忠——CARL在第一时间从日本邮购了一台,虽然自从邮购之日起就被以BLUE为首的SONY的坚定拥护者们无情地嘲笑,但还是满怀信心地期待NGC的到来。

NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

星辰君由于被“超级机器人大战 A”的攻略折磨的焦头烂额，因此本次的新游戏介绍还得由 CLOUD 我来承担大部分的责任。随着 PS2 的普及，越来越多的高档游戏已经出现在我们的面前，选择一台适合自己口味的新世代主机，已成为大势所趋。譬如星辰，正手捧新买的 GBA 疯狂进行“机战 A”的第三遍攻略，已不知消耗了多少节电池……

STAR OCEAN3 星之海洋 3

Till the End of Time 直到时间终结时

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：RPG	媒体：未定
厂商：ENIX	推荐度：90%
发售日：未定	完成度：?%
价格：未定	WWW. ENIX. CO. JP



随着这次拿到的一些《星之海洋 3(STAR OCEAN 3)》(以下简称《SO3》)的图片，包含着所有的谜的《SO3》已经慢慢的揭开它神秘的面纱了。下面大家就跟着我们的介绍一起大胆的预想一下《SO3》中的内容吧。

在新的星球舞台上开始新的冒险吧！

众所周知，《SO》系列拥有非常多的 FANS 支持，大家都在期待着能够尽早的见到本系列的最新作，这次场上公布了一些游戏画面，其中包括移动中的画面、战斗场面、表现作品世界观的 CG 动画等等，通过这些画面我们来大胆的预想一下《SO3》的舞台设定和游戏系统吧。

PA 系统还健在？

《SO》系列中最具有特色的系统就要数 PA 系统了，以前依靠 PA 可以得到特殊道具、收得隐藏任务等等，在本作中依然还会有 PA 系统存在吗？

天气、时间变化？

夜晚的雪景，难道说在《SO3》中还会有天气、时间等系统？





战斗场面

切换视角系统？

切换战斗画面时的距离的设定在《SO 2nd Story》中已经存在了，那么它在《SO3》中还依然会存在吗？



最大 3 人参加战斗？

好像要比前作少一人参加战斗，难道是 PS2 机能问题导致了这种结局？

新的 GUTS(毅力)值

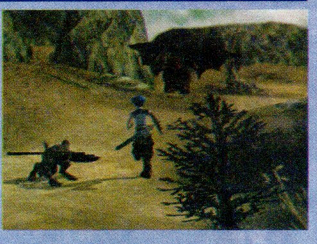
在战斗中的状态栏除表示 HP、MP 外多了个 GUTS 值。这个数值达到 100% 后能不能使用必杀技之类的招数呢？

众多新的登场人物构成了极具魅力的剧情

登场人物的画质也变得更加细腻了，光与影的表现也非常出众。他们的目的到底是什么，要去什么地方呢？

在地图上可以看到敌人

这个设定在 GBC 版的《星之海洋—蓝色星体》中已经存在了，3D 化后看起来还是十分有迫力的。



在都市的上空可以看到 3 架飞机样子的飞行物，可以看出来《SO3》世界中的科学技术是现代科学无法比较的发达科学技术。难道是后面两架在追赶前面的飞机？

在建筑物的外壁显示的文字有“TOKYO”字样，在底下还有好像天气预报一样的字样“SAITAMA……”。难道说《SO3》的舞台是……未来的日本？好像每一部科幻影片中的未来社会中都会在公路上跑着悬浮汽车，《SO3》中当然也不会例外了。还有耕种在地底深处的梯田，难道人们已经居住在地下深层了吗？





机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG&SLG	媒体:CD-ROM
厂商:KOEI	推荐度:80%
发售日:11月发售预定	完成度:90%
价格:6800日圆	WWW.GAMECITY.NE.JP

太閤立志伝IV

以木下藤吉郎传奇一生为线索的模拟RPG游戏《太阁立志传IV》就要在PS2上推出了。《太阁立志传》系列在众多玩家中享有很高的声誉，特别是那些对日本历史十分感兴趣的玩家，比如编辑部中的3000和laser(这两人最近为了调查新撰组中BL事件的真相而忙得不亦乐乎，)更是将此系列和《信长野望》系列视为珍宝。虽然星辰自己对于日本战国历史的兴趣远没有对三国那么浓，但是单从游戏的角度去看，《太阁立志传》系列还是一款相当成功的游戏，它将养成和模拟两大要素完美地结合在了一起，玩家在游戏中可以充分体会由一介平民不断成长为受万人敬仰的风云人物进而一统全国的传奇故事，具有很高游戏性。下面让我们来看看IV中有哪些值得关注的新要素吧!

拥有众多角色可供选择

在游戏里可供选择的角色不再只有木下藤吉郎一人，只要取得了对应角色的卡片就可以选择他们作为本游戏的主人公登场，所有的角色共有650名之多，这其中包括大家耳熟能详的伊达政宗、武田信玄、织田信长、上杉谦信、宫本武藏等，当然也可以不选择这些名动一时的大人物，而改为选择一些默默无闻的小人物，甚至是由自己创作出的新人加入游戏，这样游戏起来更加投入，更加富有成就感。



种类繁多的职业选择

在前作中玩家都是从足轻作起，不断接受大名的命令奔波于全国各地完成任务，以此来锻炼能力，以求最终能"闻达于诸侯"。在本作里加入了职业的概念，不光可以按部就班地从足轻作起，也可以辞掉武士的身份而改行担当商人或者忍者，所谓三百六十行，行行出状元，选择不同的道路一样也能够达到天下扬名的目的。这样的设定使得游戏的自由度十分高，不同的人玩此游戏所经历的过程绝对不会相同，这也是SLG游戏最大的魅力所在。



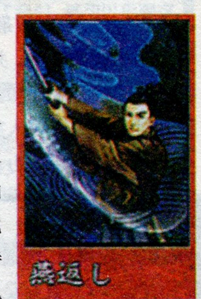
丰富多彩的迷你游戏

在自己锻炼或者执行任务时会以迷你游戏的形势展开，而迷你游戏的结果则决定着自己锻炼的成果和执行任务的成功与否，要想顺利完成任务非得在迷你游戏上下一番功夫不可。



卡片系统全新登场

在本作中武将之间的战斗和邻国之间的战争将以卡片游戏的方式进行。攻击或者防御全部要靠卡片来指挥。卡片分为"基本卡片"、"特殊战术卡片"、"称号卡片"等6个种类，在战争中的"攻击"或者"突击"等基本战术指令就由"基本卡片"来控制，而诸如"十面埋伏"、"声东击西"、"乘胜追击"等比较复杂的战术指令则要使用高一等级的"特殊战术卡片"才可以执行。在武将单挑中也是一样，有比较简单的"攻击""防御"等指令，如果你拥有比较珍贵的必杀技类卡片就可以使用诸如"燕返""影缝"等威力巨大的必杀技，这样一来在单挑中也就占了先机。另外根据人物现在的能力和状态还可以得到相应的称号卡片比如"剑圣"等。在本作里共有1000余种不同的卡片，因此以收集卡片为目的来进行此游戏也是一大乐事。







▲激烈的战斗全部由卡片来控制，合理运用卡片将左右战局的发展。



▲在武将格斗中是否拥有威力强大的必杀技类卡片是胜负的关键。

三国志VIII





机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SLG	媒体:CD-ROM
厂商:KOEI	推荐度:85%
发售日:2001年冬发售预定	完成度:60%
价格:未定	WWW. GAMECITY. NE. JP





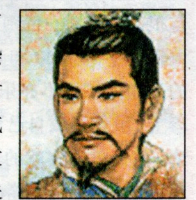




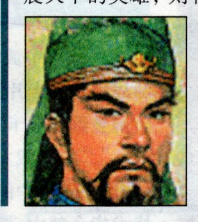
著名的历史模拟游戏《三国志》系列最新作将在PS2上登场了。提起《三国志》系列游戏相信广大玩家都有所耳闻吧?此系列游戏可谓光荣公司的看家法宝，为光荣赚取了无数钱财，不过相信每一个《三国志》的FANS都是心甘情愿地掏钱，因为每一代的《三国志》游戏都能带给大家新的惊喜，而且目前游戏界内还没有哪家公司的历史模拟类游戏可以达到光荣公司的高度，在这个领域光荣可以说是获得了垄断地位。

在《三国志VII》中加入了可以任意选择角色加入游戏的设定，这项设定受到了广大玩家的一致好评，所以在最新的《三国志VIII》中依然沿用了这个设定，并且在VII的基础上进一步强化了武将个性和人际关系的设定，使得在游戏时更加具有投入感，下面让我们体会一下《三国志》的独特魅力。

人际



在本作中把武将间的人际关系提升到了一个前所未有的高度，武将间错综复杂复杂的关系将对游戏的方方面面造成影响。比如在战争中你将对方某武将斩杀，则和被杀方武将有血缘关系的人会和你结成"仇敌"关系，如果你想获得马超这员猛将，那么千万记得要放过马铁、马休等一干废物的性命，甚至还要想办法搞好群众关系，这样马超才有可能为你效命，如果你不幸选则了曹氏家族，那么劝你还是死了这条心为好，谁要你杀了人家老爸呢?前几作中的大义灭亲的经典场面再也不会出现了，未免有些可惜。相反，关系比较亲密的武将则可以结为"义兄弟"，自身锻炼和上阵杀敌自然会好处多多啦。如果同为名震天下的英雄，则有可能互相尊重而结为"好敌手"。如果你仪表堂堂，还有可能碰上美丽女子结为夫妻呢，虽然不能生子，但是老婆一高兴传授你两招特技或是给你一件宝物还是令人受用无穷呀!





剧本

本作中的剧本分为普通剧本和战役剧本两种，其剧本总数将是前作的5被以上。在普通剧本里，系统将以184年黄巾之乱为起点直至234年诸葛亮六伐中原于五丈原为终的51年内按照重大历史事件划分出八大时间段，每段又以更细的历史情节为线索，按年为单位划分出总共51个剧本共大家选择，如此体贴的设计，在《三国志》系列中还是第一次出现。战役剧本则是以传奇历史人物的征战为线索而定，比如著名的赤壁之战，第一次北伐中原，另外还有如同周瑜探访小乔，最后以结婚为目的的另类剧本出现，丰富多彩的剧本一定能令玩家大呼过瘾。

◀赤壁之战就此展开。

战斗

在战斗中新加入了武将技能"战法"，在战争中将起到至关重要的作用。战法实际上是武将特技的进一步强化，比如在接近战时使用的"突击"，计略战法中的"烈火"等，一共有多达15种。战法的获得是靠武将锻炼获得，不同类型的武将获得战法的难易程度并不相同，比如智将型角色比较容易学会计略类战法，而猛将型角色则会优先觉醒接近战战法。战法分为"初"到"极"共五个等级，在兵舍中训练或在战斗中使用战法都可以逐步提升战法的等级。

▼华丽的单挑场面依然会在游戏中出现。

▲战法"落雷"威力巨大。

内政

VIII中有以往的一月评定模式改为了每三个月进行以此评定的模式，在评定会上会对下三个月的战略方向进行确定，指令有方针、人事、军事、外交、计略和谍报6个种类，每次评议只有君主、太守和军师能下达六道命令，一般身份武将在评议上只有一次提案权，并且需要经过君主或太守决定是否实施。在三个月以内的时间里是武将的个人自由活动时间，在完成君主下达的任务同时还有充裕的时间锻炼能力和拜访其他武将等。



▲每3个月一次的评议大会是决定国政，发动战争关键时机。



格兰蒂亚 Ⅱ

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:GAME ARTS/ENIX	推荐度:85%
发售日:今冬预定	完成度:90%
价格:未定	WWW. ENIX. CO. JP

超一流感动再度复活! PS2上演无尽大冒险!!



GAME ARTS此次强力出击,意图一举制霸PS2的RPG游戏。《格兰蒂亚》系列曾在多个机种上发售过多部作品,如SS和PS上的《格兰蒂亚》、DC上的《格兰蒂亚Ⅱ》以及GBC上的《格兰蒂亚~异世界的少年们》等。本作是DC版的移植加强版,除了完全继承了所有的故事情节、战斗系统之外,还在原有动画的基础上增加了很多新的CG,另外,整体的画面效果也得到了大幅的增强,使"格兰蒂亚"的世界变得更加丰富多彩。

游戏秉承系列一贯的作风,保留了原有的极具战略性的战斗系统,同时展示出了富于冒险精神的世界观。故事集中表现了光之神与暗之恶魔的对决,热血青年男主角与两名女主角之间"剪不断理还乱"的复杂三角关系,更有在历经过去现在未来之后所发出"人的意志究竟是什么?"的深刻思考……一切的一切都将在PS2上得以重现,让我们一起重温这段美好的故事吧!

STORY



身为雇佣兵的主角琉德(リュード)经常会不问善恶地接受各种各样的任务以维持生计。与他相伴的搭档只有一只名叫"斯凯(スカイ)"的会说人语的鹰,从工作到休息都一直陪伴在琉德的左右。某日,一个新的任务降临到琉德的头上,任务来自于卡波(カーボ)村的古拉那斯(グラナス)教会的委托。当琉德和"斯凯"一起来到教会的时候,立即被里面传出的美妙歌声所陶醉,琉德进入教会,发现唱歌的是古拉那斯的歌女艾莱娜(エレナ)。

神父委托琉德的任务是,护卫艾莱娜到嘉尔米亚(ガルミア)之塔举行一个特殊的仪式,待仪式完毕后再将她安全地送还教会。琉德毫不犹豫地接受了任务,从此开始了漫长而又艰辛的冒险旅程。



琉德

剑术高超,无论什么任务都会接受的现实主义者,擅长使用剑和刀等兵器。

艾莱娜

作为古拉那斯教会的见习神官,只要见到有困难的人便会伸出援助之手,使用权作为武器。

米莱妮娅

身份不明的神秘少女,偶尔会流露出急躁的情绪,性格主要以充满活力、自由奔放为主,使用弓作为武器。

迷宫中的大冒险



本作之中的迷宫不可谓不多,玩家的一个主要任务就是在迷宫里打怪兽、解谜、躲避机关陷阱。有些人可能对于全3D的地图颇感迷惑,还好本作为玩家提供了非常方便的解决办法,画面的右上角有一个指南针,它不光能够指示南北,更可以在特定的场所提示玩家应该前进的方向,有轻微路盲的玩家不用再担心找不到路了。

体验战斗的乐趣

"格兰蒂亚"系列共有的战斗系统"ULTIMATE · ACTION BATTLE SYSTEM"是按照敌我双方自身的行动速度来决定采取行动的先后顺序的一种系统,当右下角的"IP槽"攒满时便可任意行动,更可由此料敌机先,掌握战斗的主动权。通过对时间的控制不但可以发动强力的合体技,还能够先发制人把已经准备攻击的敌人打回到最初的等待状态,让它压根儿就出不了手,最后郁闷致死。





格兰蒂亚 XTREME

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:GAME ARTS/ENIX	推荐度:90%
发售日:2002 年春预定	完成度:75%
价格:未定	WWW. ENIX. CO. JP

RPG 大作"格兰蒂亚"的最新一代隆重登场!战斗的乐趣在这里得到了大幅的增强!!



最早的《格兰蒂亚》(以下简称"格")出现在 SEGA 的土星之上,凭借 GAME ARTS 强大制作的实力以及游戏本身的魅力在玩家中引起了极强烈的反响。"格"以细腻而庞大的剧情及世界观的设定见长,加上在当时来说颇具战略性的崭新的战斗系统,吸引了相当多的玩家的注意力。随后土星日渐没落,GAME ARTS 又把"格"移植到了如日中天的 PS 之上,更加普及了"格"的知名度。(CLOUD 可是两作都玩过了呀!)2000 年,"格 2"在 DC 上登场亮相了,尽管有着那么多的变化,但仍是迫于 DC 的销量而叫好不叫座。现在,最新的"格"系列作品《格兰蒂亚 XTREME》终于决定在 PS2 上发售了,作为这个系列的发行代理,ENIX 决心把这部高质量的 RPG 献给每一个拥有 PS2 的玩家。

本作的卖点依然是"格"系列追求的"享受战斗的乐趣",战斗系统继承了前面几部作品的基本要素,在此之上又增添了很多新的特点。随着剧情的展开,将有越来越多的谜题等着你来解决,战斗和解谜,手脑并用所带来的乐趣真是任何其他的娱乐项目不能比拟的呀!

发掘古代文明与精灵暴走之谜

在新一代格兰蒂亚的世界当中,有三个主要的民族掌握着绝大多数的权力,分别是:由人类组成的,在近现代文明的背景之下发展起来的新兴军事国家——"诺其斯(ノーチス)";以长着尖尖的长耳朵精灵民族为主的前近代封建国家——"阿尔卡塔(アルカタ)";全部由亚人(兽人)构成的民族集合体——"哈兹玛之民(ハズマの民)"。三大国家一直保持着相安无事的状态,直到距今 50 年前,世界上爆发了被称之为"精灵暴走"的自然灾害,从而导致国与国之间大规模的武装冲突,多数战争都是为了抢占国土。在长年的战争中,诺其斯的军队发现,精灵暴走起源于古代文明遗迹的中心。而且,据可靠的情报表明,只要能从位于遗迹最深处的"灵力之间"得到名为"石版"的东西,就可以制止暴走的发生了。为了阻止精灵暴走继续发生,主人公艾宛(エヴァン)一行人向着遗迹的最深处进发了。

主要人物介绍

艾宛

有不良倾向的傲慢自大的少年,拥有轻松利用地脉之气而能从地下城顺利逃脱的能力,被称为"地导师"。对自己能力的存在感到少许不安。

卡玛茵

诺其斯军的上士,比布朗多尔的军衔要高。喜欢用军服包裹起自己那性感的身躯,为人酷爱享乐,遇事婆婆妈妈,但是心思细腻,对于小事和细节十分在意。



布朗多尔



诺其斯军的中士,尽管年纪很轻,但是战斗经验却非常丰富。从坦克到卡车,能够熟练地操纵所有的军用车辆。性格豪爽开朗,不擅长应付女性。

逖特

阿尔卡塔精灵族人。喜欢自己独处或与同族人在一起,只有那样心情才会好,如果和异种族在一起的话,则会十分沉默。对于诺其斯和阿尔卡塔关系的恶化深感痛心。

在刻画细致的迷宫当中体验惊心动魄的大冒险!!

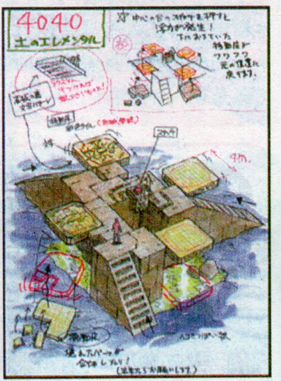


主人公艾宛在初期即可与几个极富个性的同伴组合成队伍，一起前往古代文明的遗迹冒险。无论是场景的构建以及机关的设定，都利用PS2的强大机能所描绘出的细致画面，再现了设计师笔下美丽的天地，为玩家提供了广阔而真实的游戏空间。由于可以360°地观察周围的环境，因此更能体会到冒险的气氛。本次CLOUD将要为大家介绍三个已公开的遗迹场景还有村庄和它们的原画设定。

土之遗迹

数千年前，世界上已经有了高度发达的文明，不知什么原因，这个文明突然消失得无影无踪，只留下了一些遗迹供后人瞻仰。主人公等人在这里被巨大的石头袭击，这里还布满了不计其数的陷阱，各位可要好自为之了。



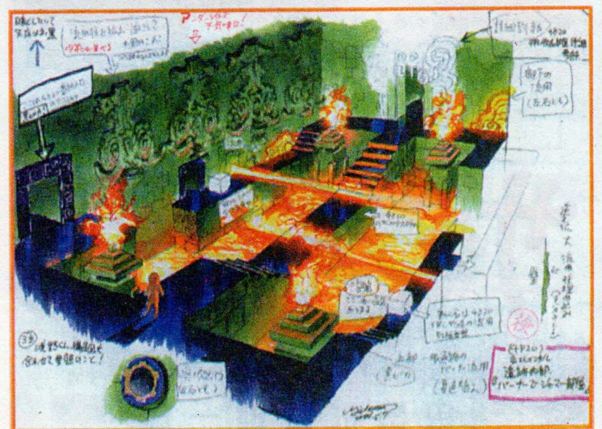




▲活动的石板路，要小心行走。

炎之遗迹

在这里，火焰将拒绝一切想要进入的人或物，只有先破解了一道道已经启动了的机关和谜题，你才能循序渐进地探究炎之遗迹的秘密。无论是动作还是头脑，都将受到严峻的考验。





水之遗迹

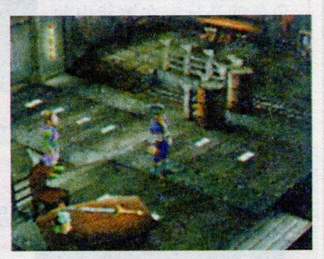
此处的遗迹是到处都充满着水的位于地下迷宫的水之遗迹，发挥PS2能够良好地表现水的效果的优秀机能（这一点从《FFX》中就可以看出来了），把整个遗迹描绘得美奂美伦。需要小心的是，这么美丽的场景中依然隐藏着无数的陷阱。





人们生活的村庄以及街道

在这个被称为“洛卡（ロッカ）”的村子里，可以进行各种各样的道具的买卖活动，更可以从与村民的对话中打听到很多的情报，其中也许会有能够解开谜题的关键点，可以节省不少力气。另外，作为地导师的主人公如果使用他的特殊能力的话，可能在一瞬间就脱出地下迷宫，返回村镇。



▲这里应该就是主人公艾宛居住的村庄了，山青水秀，绿树丛生，颇有安静祥和的气氛。村子里还有各式各样的店铺。

火热的战斗！新系统闪亮登场！！

本作的战斗，采用了一种名为“ULTIMATE · ACTION BATTLE SYSTEM”的新系统，是一种以敌我双方的行动速度为基准，看谁先采取行动从而夺取战斗主导权的半即时战斗系统。本系统的特征在于，随着敌人、时间、使用技的种类和玩家行动速度值的不同，还会有能够取消对手行动的时间点存在。所以说，根据具体的场合来判断具体应当采取何种攻击行为，使游戏的战术及战略性变得大为丰富。除此之外，游戏中还在角色成长系统等方面采用了多种新的系统，构建于此基础之上的“格兰蒂亚 XTREME”应该会带给我们更多的乐趣。





帝都漫长的一天

快来参加"帝都·巴黎的樱的世界"!

樱大战 ONLINE

机种:DC	记忆容量:未定
类型:ETC	媒体:GD-ROM
厂商:SEGA	推荐度:75%
发售日:12月发售预定	完成度:?
价格:未定	WWW.OPENDICE.NET

樱大战系列一直受到玩家们的钟爱，自上一作《樱大战3~燃烧的巴黎》之后，玩家一直期待着能早点看到下一作。终于，千呼万唤之后，我们看到了不太同于以往"樱大战"系列的游戏的出现！玩家自己挑选喜欢的角色在网络上登陆之后，使用这名"代表"自己的角色在线进行游戏，这是就是"ONLINE"的系统。作为相应的第二款OPENDICE软件，"樱大战ONLINE"游戏这回要登场啦！而且是樱大战1&2的舞台"帝都"和樱大战3的舞台"巴黎"的两个版本同时出击！！

POINT 1 制作自己喜欢的角色 在"樱的世界"中游历

最开始进入游戏时需要先登录一个角色，这个角色就是玩家在游戏中的替身，通过他玩家可以和樱大战中的女主角们约会，在选择好地点之后要记住按时赴约。

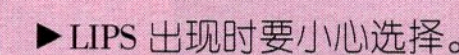


▲玩家可在3D地图上随意行动。

POINT 2 LIPS引起信赖度的变化

在本作的"樱的世界"中，各处发生的"LIPS"会引起同伴信赖度的变化。信赖度高的时候，就会有各种各样的奖励。





▶LIPS出现时要小心选择。

POINT 3 给在一起的角色以支持！

在网络上相遇其他玩家之后，可以和他们进行曾经在"樱大战"1、2、3代中受到好评的小游戏——"花札"、"大富豪"和"扑克"，还有就是以前从来没出现过的"麻将"游戏。游戏中，玩家和其他玩家过招的时候，你的同伴当然不甘寂寞，这时声音支援派上了用场。信赖度足够高的时候，就会出现华丽的必杀技，因此还是好好和你的同伴搞好关系吧！



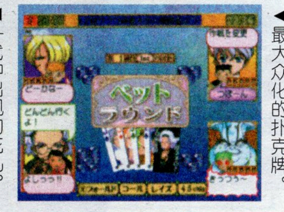
◀挑战麻将游戏。



◀乐趣无穷的大富翁。



◀一代中出现的花札。



◀最大众化的扑克牌。

POINT 4 还可以和其他角色约会

例如，"樱3"中的梅尔，和她约会的愿望在本作中终于可以实现啦！还有帝国戏剧美少女三人组（帝剧三人娘）中的椿小姐，身着店中的服装，真是让人怀念啊！



POINT 5 游戏中能够拿到的道具……

在"樱的世界"中，打败了对手、同伴信赖度上升后就会得到道具。有花组各个成员的小型明星照片，还有可以用来装饰玩家在游戏中的"家"的海报……小照片一共有一百枚，全部收集齐之后会大大不一样，可以通过和朋友交换来取得自己没有的部分。



POINT 6 玩家之间也可以进行交流

聊天室被做成了樱大战系列中的作战指挥室的模样，各地的"樱大战"的FANS在此交流。这里曾经是樱大战故事中很多特殊事件发生前的聚会场所，许多的战斗部署都是在这里进行的。





巴黎优雅的一日

東京魔人學園外法帖

机种:PS	记忆容量:未定
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM
厂商:Asmik Ace	推荐度:80%
发售日:11月15日预定	完成度:100%
价格:6800日圆(特别初回限定版9800日圆)	



眼下距离本作的发售日期越来越近，有关游戏的方方面面所获得的情报也越来越多了。一向喜爱“魔人”系列的玩家们基本上都是日本历史以及日本神话的疯狂爱好者，“魔人”系列的出现极大地满足了这一部分人的需求。即将在PS上登场的本作是系列最新的一作，游戏在故事情节的安排以及操作系统的设定方面下了很大的功夫，给人以耳目一新的感觉。由于篇幅所限，这次CLOUD不能将所有的“魔人”资料都登载出来，只挑选了一些有关系统和比较有趣的知识性内容请大家欣赏，想对本作有更多了解的玩家可继续关注本刊后几期的报道。

故事发生在日本明治维新之前的“幕末”时期，政治局势相当混乱，代表德川将军家的武士们与代表鬼道众的武士们互相展开了殊死搏斗。游戏在情节上分为德川侧与鬼道众侧两路交替发生，在操作系统方面则分为AVG部分与SLG部分穿插进行。下面将以德川篇为例，简要介绍游戏的进行方式。



德川篇·第一话『缘』

AVG部分

主人公是一个想要到江户去实现自己人生价值的有志青年，在途中的一个茶馆里，他遇到了与自己志同道合的两个人：剑士——蓬莱寺京梧&拥有“菩萨眼”之力的少女——美里蓝，



三人意气相投，约定一起到江户去冒险。谁知旅程才刚刚开始，三个神秘的浪人就出现在他们面前，浪人们自称奉了密令来掳走美里蓝。接着，主人公和京梧为了保护蓝便与浪人们展开了激烈的战斗。

编成间隔

主命令实行场所，与前作相同。可在此处进行决定出击队员、查看角色参数、更换装备等操作。虽然菜单画面的构成有了大幅的变更，比之前作更容易查看、更直观了，但是操作方法却保持了和前作一样的风格，让人觉得十分亲切。



▲全部的情报都可以从这里一目了然的看到。

SLG部分

基本系统都未变更，还是由自军的会合开始战斗，与普通S·RPG的战斗没有什么大的区别。能够自由指定角色行动的顺序，根据AP值分配的不同可以进行“移动→攻击→移动”等有变化的行动。能够充分体会到高自由度战斗的乐趣。



▲操作方法相当简单，感觉上与前作相同容易上手。

各话间隔



▲可以进行装备的强化以及下次战斗的准备。

这是可以自由活动的场合，玩家能够随心所欲地进行道具的买卖、自由战斗以及编成间隔等行动，还有可以强化战斗力的指令……所有的一切都是这个部分的主要目的。一些系统得以改良优化，当然还可在此保存及读取记录。

解读《东京魔人学园外法帖》的十个关键词

阴阳五行

是把中国古代建立的“阴阳说”与“五行说”一体化的思想。所谓“阴阳说”即指将世间万物分成“阴”、“阳”两大种类，任何事物存在及维持的状态都可以用“阴”和“阳”来解释。而“五行说”则是把构成世界的元素分为“金、木、水、火、土”五种，五行相生相克，各主一切事物的吉凶。在游戏中，“阴阳五行学说”涉及到了角色能力和战斗系统等很深入的方面。

阴阳师

掌握阴阳五行学说之人，通过观察天象、推算年历来为人占卜吉凶，利用该学说谋生的，通常称之为“阴阳师”。在平安时代，阴阳师使用阴阳道的咒术来驱魔除妖，帮助凡人解决困难。比较著名的阴阳师有安倍晴明等人。

外法

操纵死人以及人道之外的异形等怪物，利用它们来为自己服务的一种法术。从鬼道众的头目——九角天戒使用此术开始，他们的家臣之中有越来越多的人掌握了这种法术。

宿星

在天上，每个人都有一颗控制自己命运的星星(详见《圣斗士星矢》及《幻想水浒传》)。本作当中众多的角色们就是受到了自己宿星的召唤而集合在江户，开始了命运之旅。

风水

中国古代流传已久的有关地相的占卜术，多是为了能依靠好的土地及方位使自己或得好运。风水思想是构成“魔人”系列的主干思想。

式神

通过阴阳师的阴阳道召唤出来的，听从召唤者支配的异形，以精灵的形态存在于世间。在游戏中，随角色装备式神的不同，可以发挥出各种各样不同的效果。

龙脉

在风水之中极为推崇的山脉，是大地生命精华流动的通路。在龙脉之上，凝聚了所有“气”的特别的场所被称为“龙穴”。在“魔人”系列的故事中，得到龙脉之力的人便可即可控制世间万物，得到整个世界，因此龙脉就成了所有人争夺的对象。

菩萨眼

掌握着得到龙脉之力最为关键的人所具有的一种能力。只有女性才能具备“菩萨眼”的能力，本作当中的女主角——美里蓝就掌握了“菩萨眼”这种神秘的能力。

黄龙

被四方的守护神保卫在中央的神兽，据可靠史料记载，应该就是我国传统神话之中的龙。另外，四方守护神分别以司北方的玄武、司东方的青龙、司南方的朱雀和司西方的白虎这四种神兽的面目展示于世人之前。

幕末

日本历史上非常动荡的一个年代，从1863年6月3日美国东印度舰队指令长官佩利造访日本开始，到明治维新之前，结束了长达250年之久的幕府统治。本作故事发生的时间恰好是在“幕末”的乱世，从神话的侧面为我们再现了当时的历史场面。





机种:XBOX	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:DVD－ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:80%
发售日:2002年2月22日	完成度:80%
价格:未定	WWW.CAPCOM.CO.JP

今年1月份发售的PS2游戏《鬼武者》以其爽快淋漓的战斗，诡异迷离的情节，精美华丽的画面和气势恢弘的音乐获得了玩家的一致好评，给当时正处在低迷时期的PS2注进了一针强心剂，也成为了PS2历史上第一个销量超过百万的游戏。让我们先来回忆一下《鬼武者》的几大特点：1斩、突结合的华丽剑技。2一击毙命的必杀技"战术壳"。3吸收敌人精气的"鬼之笼手"。4超过200人的管弦乐队现场演奏。5人气明星金城武亲自参与游戏制作。6CAPCOM王牌制作人稻船敬二沥血之作。这所有的一切马上就要再次呈现在我们眼前了，明年2月22日，XBOX！



XBOX上的《幻魔鬼武者》是一个以PS2版《鬼武者》为蓝本，进一步强化动作要素，重新调整游戏难度，画面质量POWER UP的全新解释版，在游戏里敌人的数量和登场位置都和前作有所不同，攻略路线也有了新的改变，可以看作是《鬼武者》游戏的最终完成版。众所周知，《鬼武者》曾经几度改变开发平台，最初CAPCOM宣布《鬼武者》将在PS上制作，在经过一段时间，游戏已经有了相当的完成度时(那时已经公布了PS版游戏画面)突然宣布将改为在PS2上重新制作。如今在PS2版鬼武者完成近一年之后CAPCOM又将游戏平台提升到了更高档次的主机XBOX上，从这一系列的平台升级中我们不难看出，只有性能更高的主机才能够将游戏制作者的理念忠实反应出来，也许，即使是PS2这样的性能超群的主机也无法百分之百地表现出游戏制作者所想表现的效果来，那么在性能更高的XBOX上，CAPCOM会带给我们大家一个什么样的惊喜呢？让我们拭目以待。



新要素 3. 新敌人登场



在游戏中追加了新的敌人，请大家注意看图片，这是将在游戏开始时登场的重要人物，这个看上去好像布娃娃一样的人偶究竟是什么东西？

STORY

公元1560年夏……为了达成天下统一目标而向京都方向进发的今川义元大军来到了尾张国的田乐狭间，此时正逢暴雨，大军不得不放慢了脚步，寻找驻扎的地点。谁都没有想到这次的驻扎竟然改变了整支大军的命运。当晚，织田信长亲率轻骑兵疾袭今川义元，在夜色和暴雨的掩护下今川义元竟毫无察觉，骑兵队闪电般深入敌阵，目标直取今川义元首级。这就是历史上著名的"桶狭间战"。敌阵中，得知胜利消息的织田信长仰天大笑，不料一枚利箭嗖地洞穿了信长的咽喉！小丘上，明智左马介亲眼目睹了这一切……一年后，美浓国，斋藤义龙的居城——稻叶山城中发生了一系列奇怪的事件，斋藤义龙的妹妹雪姬由于担心这一系列事件会给稻叶山城带来危机而给左马介写了一封信。收到信件的左马介为了调查事件的真相动身向稻叶山城出发。

新要素 1."绿魂"夺取

在PS2版中击倒敌人后会出现分别具有不同效果的3种颜色(红、蓝、黄)的"魂"，用左马介的"笼手"将其吸收后可以强化武器和道具或者回复体力。在本作中依然继承了这个系统，并且还追加了绿色的魂"绿魂"登场。将在空中飘浮的"绿魂"吸收后可以使左马介的攻击力提升，这就像是射击游戏中的POWER UP道具一样，在游戏里要灵活利用这点来攻击敌人。

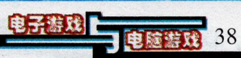


▲在战斗中看到"绿魂"一定要赶快吸取，它会使你在以后的战斗中十分有利。

新要素 2. 新服装追加

在本作里左马介会新增多套服装，比如下面将要介绍的青色忍者服，看上去是不是更加威风凛凛？个人认为，这套服装更加符合本游戏的气氛。在游戏里左马介还会身着其它的服装登场，可惜厂商暂时还没有公布资料，以后我们会继续为大家报道。







超级机器人大战
COMPACT for WonderSwanColor

机种:WSC	记忆容量:内置
类型:S·RPG	媒体:卡带
厂商:BANPRESTO	推荐度:85%
发售日:12月13日	完成度:85%
价格:4800日圆	WWW.hot-web.com



最近《超级机器人大战》系列作品将主力战场转移到了手掌机上,首先是在GBA上推出了《超级机器人大战A》,接着就是马上要在WSC上发售的《超级机器人大战COMPACT for WonderSwanColor》,看来眼镜厂是看中了掌机这块风水宝地呀!本作可以看作是在WS上大受好评的《超级机器人大战COMPACT》系列第一作的彩色复刻版,当然,在完全移植的基础上还加入了不少全新的要素,比如在COMPACT2中登场的援护系统,发动必杀技时的大幅写真画面,最重要的一点就是游戏将以彩色的形势展现在我们眼前,虽然画面质量和GBA相比略逊一筹,但还是非常令人期待的。下面我们来看看本作中有哪些值得关注的要素。

援护行动系统

《超级机器人大战COMPACT》系列最大的改动就是加入了援护行动系统,实际上在PS上的《超级机器人大战α外传》中广为人熟知的援护系统就是来自WS版的《超级机器人大战COMPACT 2》,今次的复刻版自然顺理成章地继承了这项令人关注的系统。具有援护能力的角色在邻接时可以替我方角色抵挡攻击,这就是"援护防御",也可以和我方角色共同攻击敌人,这就是"援护攻击"。灵活运用这项系统既可以保护我方角色又可以给于敌人双倍的伤害,它的出现可以说是机战系列游戏的一大创新!



极具人气的飞翼高达零式在游戏中将有非常活跃的表现。

新机动战记高达W~Endiess Waltz~

剧情更加充实

由于卡带容量的提升,不仅是游戏画面有了质的飞跃还进一步丰富了剧情。《超级机器人大战COMPACT》一向以重视原著故事情节为特点,在本作里这个特点体现得更加充分,原作中的一些著名场景在游戏里都会出现,在黑白版中没有出现的经典对话在本作中也会追加,只是由于容量的限制而不能同时配上语音,不知道什么时候可以在手掌机上玩到有真人配音的机战游戏,想想看那是一件多么激动人心的事情呀。





魄力必杀画面追加

同样是由于容量关系,在黑白版的《超级机器人大战COMPACT》中我方角色使用必杀技时没有大幅的特写画面,本次的复刻版则加入了全新制作的大魄力特写画面,在发动必杀技时配合这些熟悉的画面将令每个机战迷们击节叫好!下面让我们提前欣赏一下这些特写画面吧。

勇者雷汀



勇者雷汀是超级系机体中少有的具有远能攻击武器的机体。

华丽之舞钢之魂!!

大万能侠

大万能侠的机师剑铁也具有很高的格斗能力。



传说中最强的超级机器人真盖塔在游戏里作为隐藏机体登场。

真盖塔究极必杀技发动!

真盖塔(原作版)



新游戏介绍

GBA	S·RPG	9月21日	超级机器人大战 A



E·T

没想到 GBA 版的《超级机器人大战 A》又如此之高的水准，无论从画面还是系统上已经完全超过了《F 完结篇》之前的系列作品。如果说这个版本还有什么缺陷的话，那么就是没有人语，不过以 GBA 卡带的容量来说，要求做到有人语是不太可能的吧！（连 N64 版都没有人语呢！）本作一共有大约 60 话的内容，一条分支是 39 话。虽然跟《@》相比剧情少了很多，但是以 GBA 64M 卡带的容量来说，能做到这样的素质，已经是相当出色了。游戏中新加入了《机动战舰》和《机甲世纪》这两部作品，久违的《机动武斗传 G 高达》再次出现，这样又可以使用超强的"师匠"了，不过东方大师的加入是有很苛刻的条件哦！主角的选择和 N64 版一样，男女两位角色一个为你所用，另一个就是你的对手，而且在本作中这个对手是不能成为同伴的。游戏中角色战斗的背景音乐的旋律有很多都是经过重新制作的，习惯了以前风格的玩家在此可以感受到这种新的风格。

BANPRESTO 到现在为止还没有透露机战下一作的任何消息，不过从 GBA 版的系统来看，我们大概可以对这个系列有个大概的了解，虽然还不知道下一步作品会出现在那一部主机上，不过对于这个系列的铁杆玩家来说，重要的是还会有《超级机器人大战》这个作品，出在那部主机上都是无所谓的……

GAME STATION

PS2	AVG	9月27日	寂静岭 2



LASER

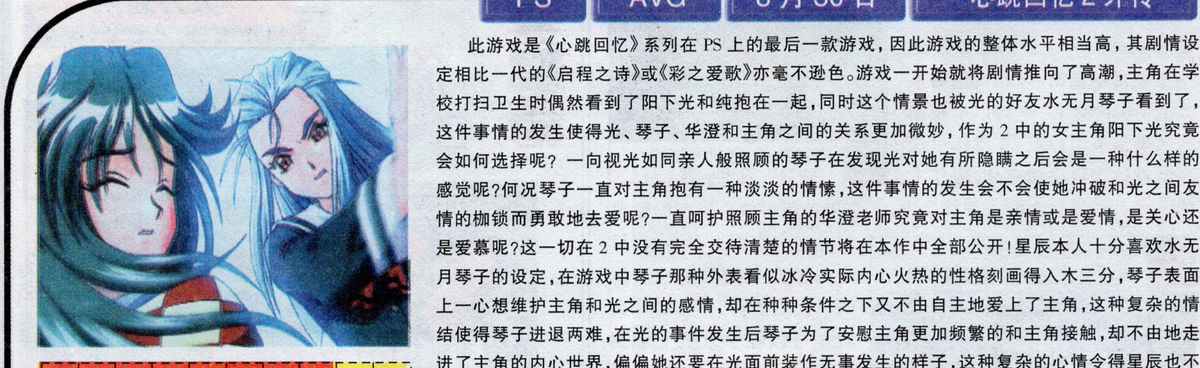
KONAMI 就是 KONAMI，这是 laser 玩完《寂静岭 2》后的第一感觉。刚刚还在为才看完的将在 NGC 上推出的《生化危机》的剪辑镜头中的光影效果而惊叹不已，玩了《寂静岭 2》几分钟后，不由得便感叹：NGC 也就是这样了。在充满诡异气氛的浓雾中，惨淡的手电光只能照亮眼前一步的路，PS2 将这种光影效果发挥得淋漓尽致，光用"身临其境"这四个字似乎业已不够形容玩者的感觉。还是遵循着一代"看不见的才是最恐怖的"的那种感觉，但是在 PS2 的二代完全就给人不一样的感受。奉劝大家在玩的时候一定要把难度调到 HARD，最不济也要选择 NORMAL，千万不要以 EASY 的难度来玩，那样的话整个游戏的感觉就完全变了。其中的原因不说自明，大家自己去感受一下吧。

和《生化危机》系列不一样的是，《寂静岭》突出的是"在开阔的空间搜索"。这一代尤为过分：城市地图大得过分，常常是跑了三五分钟离目的地还有好远，这种四周是开阔的空间带来的恐怖感要要比"生"那种只局限于几个小屋子里面带来的要大得多。总共六个结局的设定虽然有些骗游戏时间的嫌疑，但是无疑也大大增加了游戏的可玩性。

另外值得一提的是《寂静岭 2》中的音乐，那种时而紧张、时而悠扬的 BGM 将故事的意境烘托得相当出色，个人认为是电玩中配乐的精品。

GAME STATION

PS	AVG	8月30日	心跳回忆 2 外传



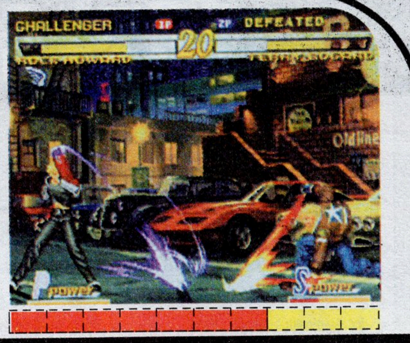
星辰

此游戏是《心跳回忆》系列在 PS 上的最后一款游戏，因此游戏的整体水平相当高，其剧情设定相比一代的《启程之诗》或《彩之爱歌》亦毫不逊色。游戏一开始就将剧情推向了高潮，主角在学校打扫卫生时偶然看到了阳下光和纯抱在一起，同时这个情景也被光的好友水无月琴子看到了，这件事情的发生使得光、琴子、华澄和主角之间的关系更加微妙，作为 2 中的女主角阳下光究竟会如何选择呢？一向视光如同亲人般照顾的琴子在发现光对她有所隐瞒之后会是一种什么样的感觉呢?何况琴子一直对主角抱有一种淡淡的情愫，这件事情的发生会不会使她冲破和光之间友情的枷锁而勇敢地去爱呢?一直呵护照顾主角的华澄老师究竟对主角是亲情或是爱情，是关心还是爱慕呢?这一切在 2 中没有完全交待清楚的情节将在本作中全部公开!星辰本人十分喜欢水无月琴子的设定，在游戏中琴子那种外表看似冰冷实际内心火热的性格刻画得入木三分，琴子表面上一心想维护主角和光之间的感情，却在种种条件之下又不由自主地爱上了主角，这种复杂的情结使得琴子进退两难，在光的事件发生后琴子为了安慰主角更加频繁的和主角接触，却不由地走进了主角的内心世界，偏偏她还要在光面前装作无事发生的样子，这种复杂的心情令得星辰也不禁捏了一把汗。另外在游戏中还有众多隐藏角色，这里面也包括 1 代主人公藤崎诗织，可谓是一个集大成之作，还有游戏的片头曲也是不可不听的精品，只要是心跳迷就不应该错过!

GAME STATION

饿狼传说 狼之印记 | 9月27日 | FTG | DC

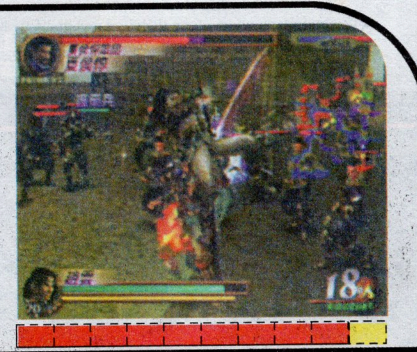
这个游戏的推出时间选定在《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》之后不久不得不说是SNK的一大败笔，可能也是SNK公司留给世人的最后一大败笔，在《CVS2》耀眼的光芒下，已经丝毫看不见昔日SNK的王者风范，在大家正兴致勃勃地游戏《CVS2》时，恐怕很少有玩家能够提起兴趣再去购买一款早就在街机上出现过的"旧作"，当然，恶狼和SNK的拥护者除外。这一点从当月的销售榜上就可看出，本月的销售冠军实际上应该是《CVS2》，算上PS2版和DC版两者加起来的合计销量高达30万以上，一举超过了《皇牌空战4》和《寂静岭2》等大作，可以算是本月的无冕之王。而相反，《狼之印记》则默默无闻，一再的延期已经将玩家的耐心消磨殆尽。实际上，从一个客观的态度来看待《狼之印记》这款游戏还是有相当的可取之处的，首先游戏的画面和前几作恶狼相比又有了提高，必杀技发动时的画面异常华丽，人物的刻画也十分细致，将SNK的点绘技术发挥得淋漓尽致，另外游戏的系统也作了不小的改变，它抛弃了以往恶狼传说系列毁誉参半的线移动系统，使得游戏系统更加简洁容易掌握，再加上进一步强化的潜在能力，使得一击逆转的场面大大增加。还有全部重新设定角色，除了特瑞之外，其它角色均是和前作人物有某些关系的新人……这所有的一切，本来预示着一个新的开始，可惜却选择了在一个错误的时间推出，如果这个游戏能早几个月出现在DC上，相信一定不是现在这种尴尬的局面。



GUNDAM

真·三国无双2 | 9月20日 | ACT | PS2

以三国的世界为舞台，绝对称得上是动作类游戏中的极品！画面以及系统等都比前作有了大幅度的提高，可选用的武将更是达到了空前的数量。在无双模式中，蜀国登场武将包括：赵云、关羽、张飞、诸葛亮、刘备、马超、黄忠、姜维、魏延以及庞统，魏国武将包括：夏侯敦、典韦、许褚、曹操、夏侯渊、张辽、司马懿、徐晃、张颌、甄姬（原创人物），吴国武将包括：周瑜、陆逊、太史慈、孙尚香、孙坚、孙权、吕蒙、甘宁、黄盖、孙策、大乔、小乔。除此之外，还有貂蝉、吕布、董卓、袁绍、张角、孟获、祝融（原创）、伏羲（原创）、女娲（原创）等可以在挑战等模式使用。近日，在日本网站上看到部分讨论该游戏的心得，现摘录部分供大家参考！1. 道具效果2倍：8HIT以上打倒敌武将或据点守兵的时候，道具原+1的效果会变为+2，原+2的效果会变为+4，原+4的效果会变为+8。2. 简单的无限连击：使用攻击数5以上的武器时，反复输入□□□□△，就可连续打击对手。此外，□□□□△之后，再次按△，则可进行空中追打。3. 事件BUG：自由模式的石亭谋略战中，1P随意选择，2P则选用甄姬。当令甄姬前去攻击孙尚香时，通报姓名的事件就会发生BUG。



BLUE

皇牌空战4 | 9月13日 | STG | PS2

隔了这么久才玩到了四代，真有一种恍如隔世的感觉。游戏的画面和操作感都有了质的飞跃，相比很多飞行模拟游戏来说，还是NAMCO的《皇牌空战》系列最能体现出此类游戏的精髓。为了异于前作，本作在故事方面有所加强，选取了通过宣扬战争来达到反对战争的目的的题材，以一个小孩在战争中成长的经历为线索，再现了战争的残酷与无情。强烈建议有条件的玩家使用原装的SONY监视器再配以带功放的5.1声道有源音箱来玩，这样才能逼真地还原游戏的世界。清晰得快要透明的天空、广袤坚实的一望无垠的大地、朵朵飘浮的白云、呼啸而过的战机与导弹、僚机间及与地面总指挥部之间的不停的对话……构筑出一个完整的"Ace"的世界。如果不仔细倾听NAMCO采集自空军基地的真实声音的话，还真对不起那么好的设备了。每关任务完成之后，都会按照你的表现来给予一定的资金，你可以利用这笔钱来购买更好的武器弹药、更强的机体零件、甚至于更好的飞机，以利于下个任务的顺利完成。由于在操作上完全舍弃了方向键控制飞行方向的传统，充分利用摇杆的模拟功能实现对复杂飞机的简单控制，没玩过本系列的玩家在刚开始也许会有一定程度的不习惯。总体来说，游戏的流程不是很长，难度也不是很大，基本上可以让人在"Ace"里自由地展翅翱翔，尽情地欣赏天空与大地的美景。另外，"皇牌飞行员"的概念在本作之中也得到了新的诠释，这一点就留给你自己去体会吧。



CLOUD

路易的公馆 | 9月14日 | ACT | NGC

作为NINTENTO GAMECUBE用来打头阵的游戏，《路易的公馆》的表现可以说是十分出色。不仅游戏画面无可挑剔，而且游戏的趣味性亦十分之高。游戏中迷题的设计十分新颖独特，其中不乏创意很出色的迷题，让游戏者一定要好好动脑子才能顺利过关。

借助NGC强大的机能，游戏中角色表情刻画的非常生动，给人留下很深的印象。不仅是路易，其他各式各样鬼魂的表情亦很丰富。游戏中光源的特效也十分漂亮，人物和物体的影子会跟着不同动作而产生各式各样的变化，感觉十分真实。《路易的公馆》不但画面精美，而且游戏系统也很体贴玩家，不但操作简单而且很容易上手，即使是游戏初学者也能很快掌握。玩家在游戏中需要利用周围的道具和各种设施来找到过关的钥匙，随着流程的发展，游戏中的迷题也越来越复杂，鬼魂也越来越难缠，不同的鬼魂要用不同的方法去捕获，这要求玩家有良好的应变能力和敏锐的观察力，许多迷题的突破点就是要通过仔细的观察和联想才能从中找到答案。如果游戏被卡关了也不要紧，只要换个角度想问题往往会得到意外的启发。

《路易的公馆》适合各种年龄层的玩家，如果拥有NGC的话一定不要错过这款游戏。



CARL

新游戏介绍

超攻略道场

SILENT HILL 2

这一次的超攻略道场应该说是保持了和前几期一样的高品质，做重头戏就是KONAMI公司最近推出的AVG大作《寂静岭2》的小说攻略，这可是laser连续攻略了十个小时得出的成果，就请大家好好欣赏吧。除此之外，GBA上的大作《超级机器人大战A》的攻略也被星辰重新整理过，这个家伙正捧着刚买来的GBA天天躲在被窝里傻笑呢。另外，PS上的《心跳回忆2～SUB STORY》的攻略也新鲜出炉，大家慢慢玩吧。

——laser

寂静岭2

PS2

A·AVG

▶KONAMI

▶6980日元

▶MC2（94KB）

9月27日发售

经典小说攻略-彻底解析谜题

肮脏的镜子里，我望向另一端的自己，似乎正在另一个世界徘徊的自己。伸出手摸摸自己并不怎么真实的脸庞，镜子的家伙也在做着同样可笑的动作，眼睛里居然含着莫名的嘲笑。于是把头尽力地向后仰，长长的出一口气，将不知从何而来的诡异感觉一扫而空。玛丽，你真的在这个小镇中吗？我转过身，走出这个肮脏的洗手间。

“在永无休止的梦里，我看到了这个小镇——寂静岭。

你曾经答应过我要带我离开这里，可是你没有。

我现在一个人待在这里

……等着你的到来

在我们的‘特殊地方’

……等着你”

眼前残破的景象又让我想起了我收到的这封信，信封上写着玛丽的名字。玛丽，我最爱的人，我的妻子。开玩笑的吧，死人是不会写信给我的，不是吗？我最爱的玛丽早在三年前就在一场可怕的疾病中死去了。可是我为什么还要来到这里？难道是我内心深处认为她还活着吗？“特殊地方”……指的是什么呢？这个小镇在我的眼里就是个“特殊的地方”。难道她指的是那个湖边的公园？当初我们曾经在那里度过一个又一个美丽的日子，仿佛天地间只有我们两个，什么都不做，只是静静地看着沉静的湖水……玛丽，你还活着，还在那里等着我的到来吗？一个又一个的问号，驱使着我再次来到这里，用我的双手和双脚解决这个小镇，还有……我自己。

在门前一辆破旧的小汽车内，我拿到了一张寂静岭的地图，这应该对我以后的冒险有很大的帮助。然后顺着阶梯下到一条被雾气环绕的小路上。路边的一口废井里，可以记录。接着向前走，雾气中弥漫着的古怪的气味和难以名状的声音让我很不舒服，不过一想到不知在何处永远等待着我的玛丽，我只有继续向前走。

打开一扇破旧的铁门，眼前是一片墓地。出乎我意料的是，这里居然有一个女子，沿着墓碑焦急地走来走去，似乎在寻找着什么。我走上前去：“对不起，能……”

“啊！”那个女子仿佛受到了很大的惊吓，她的反应也让我下了一跳，我急忙解释：“对不起，我不是有意要吓到你的。我只是想问一下去往寂静岭的路该怎么走。”

她从刚才的惊吓中恢复过来，但仍有点口吃的回答：“没关系，虽然雾很浓，让你看不清东西。但是只有这一条路，不会走错的。”

“多谢了。”知道了自己想问的答案，我转身想要离去。

“不过……”她似乎又想说些什么。

“怎么？”我转过来面对着她。

“我想你最好还是不要去那里的为好。在那个小镇中，除了有雾，还有些别的东西……”我从她蔚蓝的眼中，看到了一种东西叫做恐惧。

“危险？”我追问道。

“我知道这很难解释，但是这是真实存在的。”

“不过无所谓，无论是什么都无法阻止我去那里的。”

“可是……为什么呢？”

“我在寻找……一个人。一个对我来说非常重要的人。没有找到她之前，什么事情对我来说都是毫无意义的。”说完之后，我都奇怪自己为什么会对这个刚刚见面的人说了这么多心里的话。

“是啊……我也在找人，我的妈妈，我没有见到她好长时间了。我以为在这里会找到我的爸爸和哥哥，可是也没有找到……”她缓缓说道，“啊，对不起，说了这么多和你毫无干系的话。”

“没关系，希望你能找到你的妈妈。”想到她心里有和我一样的痛，我真心地祝愿她。

“你也是一样啊。”她回答道。

“多谢。”我再次转过身，让那个女子消失在雾中。

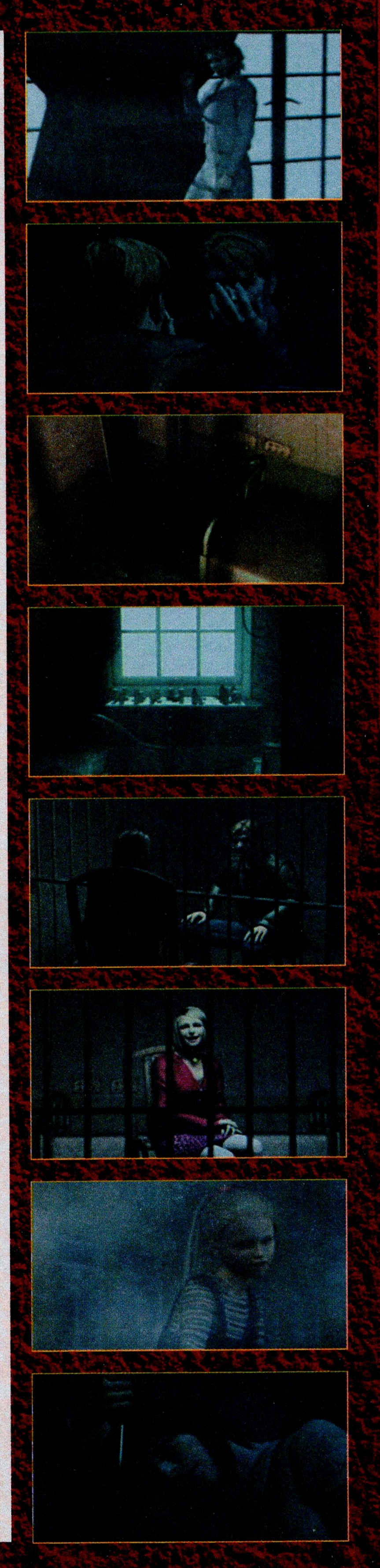
打开铁门，又是一条崎岖的小路。走到头，又是一扇铁门。我打开门，走进去。我知道，门后面不知道会有什么样的邪恶在等着我，不过我已经顾不上这么多。寂静岭，诡异的小镇。我……又来了。

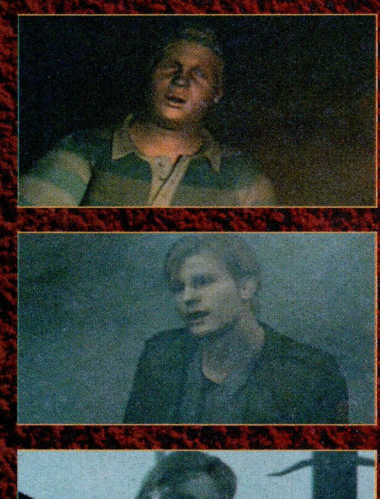
走过长长的街道，向右拐，十字路口上一滩血迹引起了我的注意。在前方，又传来了一阵异样的响动，我急忙追上去，顺着地上的血迹来到一个拐角。在一个被铁丝围起来的院子里，放着一张破旧的桌子，在那里可以记录。桌脚下，还可以得到一瓶急救药。

继续往前走，道路被一堆破旧的木栅栏挡住了。强烈的好奇心迫使我从破洞里钻了进去，可是我万万没有想到在那里等待着我的是这么一个怪物——说不是人，它还有着人类的身体；说是人，可它没有双手，身上的皮肤似乎也被什么力量剥去，向外翻的肌肉上布满了恶心的脓水……天，这到底是什么东西？更可怕的是，它摇摇晃晃的想我走过来，早已腐烂的眼珠紧盯着我。我向后退了几步，正好手边拿到了一根木棍，不管它，我挥起木棒给了它几下。它化作一团冒血的腐肉，不动了。见到了一个收音机，似乎对我很有帮助，我摇了摇它，可是它只发出一些断断续续的单词，分辨不出什么。我拿起木棍和收音机，顺原路返了回去。

原来平静的大街上，不出我的所料，已经布满了那种恶心的怪物。这时我发现了那个收音机的好处，就是在怪物接近的时候，它可以发出噪音提醒我注意。

在马丁大街（MARTING STERRT）的尽头，一具血肉模糊的尸体旁边，我捡到了一把钥匙。然后回到 KATZ ST.，一直向西走，凭着那把钥匙，我打开了 APARTMENT 的铁门，走了进去。先上到二楼，在 205，我得到了一个手电筒，这下子可方便多了。上到三楼，在 301 又捡到了一把手枪。再往东走时，隔着铁栏杆，我发现了一把钥匙，看了看。我觉得还是能拿到的。正当我用尽全身的力气将手伸的足够长，将将能够拿到钥匙的时候，不知道从何处冒出来一个小孩，踩了我一脚，然后把钥匙踢走了，然后她调皮地笑了一声，消失在黑暗中。“该死！”我忿忿地骂了一句，心中很是奇怪。在这个布满怪物的大楼中，怎么会有小孩子出现呢？没办法，我又来到 208，我先找到了一把 202 的钥匙，接着来到 202，在墙上的洞上，调查后又得到了时钟的钥匙，看来和 208 那座大钟有关系了。回到 208，在大钟前使用钥匙，打开钟门，然后根据对面墙上的提示（Henry 代表小时 HOUR，Meldred 代表分钟 MINITE，Scott 代表秒钟 SECOND），将时钟调到 9：10：15，最后推动时钟，露出了后面的暗门。通过暗门我来到了 209，在那里找到一瓶急救药。然后上楼来到三楼，在 307，我看到了极其恐怖的一幕：一个完全不同于其他怪物的怪物正在残杀自己的“同伴”，我急忙躲在壁橱里，可那个怪物似乎发现了我，我急忙掏出手枪向它连开几枪，它终于摇摇晃晃地走掉了。在这里可以拿到中厅的钥匙。我走出门，继续向前搜索，在 303 可以找到药箱和子弹，然后在西边捡到了被小孩子踢走的钥匙。往东走，沿着楼梯下到一楼，在一















楼走廊的尽头，我捡到了Canned juice，随后我推开门走到了外面。这是楼房的另一个出口，我再回到原来的入口，先去中厅，在游泳池里干掉几个怪物，捡到了蛇之硬币。在西侧的几个房间内，可以找到弹药和药品。101内，我听到了不寻常的声音在厕所传来，我打开厕所的门……久违了，和我一样的人类，在他抖动的肩膀和涣散的眼神中我不难猜出在他身上发生了什么。

“不，那不是我……不是我干的……”正在马桶边呕吐不止的他语无伦次，不过我还是听出了一些端倪。

“你干了什么？”我问道。

“我什么都没有干……”他的声音已经近乎于痛苦的呻吟。

他自我介绍说他叫安迪，并不是这个镇上的人，对这些怪物也是一无所知。我也告诉了他我的名字——詹姆斯。

“哦……看来你也是一样，被什么东西带到这里来的把。”

“你可以这么说……”他又在呕吐，似乎想把身体里所有的东西都吐出来一样。

“安迪，你还是离开这里吧，这里太危险了。”虽然我刚刚见到他，但是对同类的关心是隐藏不住的。

“好的，那你呢？”他仍然无法停止呕吐。

“我……办完了该办的事我就会离开。要小心，安迪。”我很坚定。

“詹姆斯……”正当我要离开时，安迪忽然叫住了我。

“怎么？”我不解的看着他。

“我……我……没什么，保重吧。”他避开了我询问的眼神，似乎是欲言又止。

我转身离开。

于原路上到二楼，在垃圾通道处，我觉得似乎有东西卡在那里，于是把刚捡来的东西扔了下去。下楼去到大楼外左侧的垃圾场，在那里，我见到了一枚老人硬币Coin。然后再回到二楼，在西侧使用捡到的钥匙，开门，翻过窗户，我来到了另一座大楼里面。

刚进大楼的屋子里，有一个保险箱，通过在厕所中“挖”出来的提示（注1），我打开了它，得到了四盒手枪子弹。在大楼楼梯的拐角处，我找到了这座大楼的地图。然后我来到一楼，在109，我又见到了在墓地遇到的女子，她面靠着一面大镜子，疲倦地躺着，从她手中的沾满血迹的刀来看，她能够来到这里也是花了不少的力气。

“是你……”她似乎对我的到来没有感到多少的惊讶。

“是的，是我，詹姆斯。”我通过镜子自己的观察了她。

“安吉拉。”她也告诉了我她的名字。

“安吉拉，我不知道你的计划是什么，但总有另一种方法来解决的。”我看到她眼中的疲惫和痛苦，忍不住对她说。

“对不起……我想，你是和我一样的人，一个很轻易就逃跑的人。”她望着手中的刀，轻声说道。

“不！我才不是这样的人！”我忽然间发了火，趁自己还没有更动怒之前急忙转换了话题，“你找到你的妈妈了吗？”

“还没有，我找遍了整个这个地方。”她悲伤地说着。

“你是不是知道她会在这里？”我试探性地问道。

“你……你怎么会知道？”她一下子坐了起来，惊异地望着我。

“我只是猜到了罢了，”我极力掩饰自己内心的想法，这样的人，算上我自己，在这个镇中已经是第三个了。“我只是在这里看到你才会这么想的，除此之外我还会知道些什么呢？”

“啊……对不起，你找到你要找的人了吗？”她也很快地转换了话题。

“还没有……”为了缓解她的紧张，我掏出妻子的相片给她看。“玛丽，我的妻子。”

“对不起……”她已经是第三次说这个词了。

“没什么，”我把照片再次珍重地收好。“她已经死了，可我不知道我为什么还要来这里。”

“……死了？”安吉拉惊异地睁大了眼睛，手中的刀也放在了胸前。

“别紧张，我不是疯子……至少我自己这么认为。”我不知道这样的解释会带来什么样的后果。

“我……我要去找我的妈妈了。”看来的确是没有什么用，她在颤抖。

“我跟着你好吗，这个镇子很危险的。”

“我想……我能照顾好自己的。最起码，我会跟着你。”

“那么，这个呢？”我指了指她手中的刀。

“哦……你替我拿着好了。我带着它，不知道自己会做出什么事来。”她语气越来越慢，似乎每说一个字都要经过很长时间的考虑。

“好的，把它交给我吧。”我伸出手去。

“不！”正当我要接近她时，安吉拉忽然大喊了起来，将刀举在胸前，摆出了防御的姿势。

“放松，我没有恶意的。”我试图让她平静下来。

“不要靠近我……我已经是坏的了……”她将刀扔在桌子上，踉踉跄跄地跑了出去。

我拿起刀，锋利的刀光刺痛了我的双眼。我怎么样也猜不出她最后一句的含义。捡起放在刀旁边的囚犯硬币，我离开了这里。

在105，通过得到的三个硬币（注2），我又得到了一把钥匙。用这把钥匙打开207的门，穿过阳台，得到了另一把钥匙。我用它打开二楼的出口通道，没想到在那里等着我的是那个可怕的怪物。我转身向逃走，可是门却开不开了。没办法，只有用木棍和枪和它对抗一阵了。至少我的运气还不错，和它缠斗了一会，它转身走掉了。我发现通道中的水也退去了，沿着通道，我终于离开了这栋大楼。

再次来到大街上，我盲无目的的向前走。忽然间发现一个小孩子悠闲地坐在一堵高墙的上面。

“你不就是那个踩我手的家伙吗？”虽然已经不痛了，可是我还是很生气。

”也许是，也许不是。”她毫不在意的回答道。

“你在这里干什么？”我仰着头问道，她这种居高临下的姿势让我很不舒服。

“你是个瞎子吗？”她看了我一眼，似乎认为我问得很愚蠢。

“那封信是怎么回事？”我决定试探一下。

她果然脸色大变，站起身，狠狠地对我说了一句：“你永远也得不到玛丽的爱的！”说完之后，就跑开了。

“等一等！你怎么会知道玛丽这个名字的？”我急忙问道，可惜回答我的，只有呜咽的风声。



再往前走，就是我和玛丽相约的地方了，我按耐不住心中的狂热，几步冲上了公园的台阶。在湖边，白雾缭绕的，美丽的……真的是你吗？玛丽？

“真的是你吗？玛丽？”我望着那个无比熟悉的身影，小心翼翼地问道，生怕这是个梦，稍微大点声就会让我惊醒。

“玛丽？”那个身影回过身来，我难过地发现，虽然她们很像，但……她不是我的玛丽。

“我的名字是玛丽安，怎么？我和你的女朋友很想吗？”她问道。

“不是我的女朋友，是我的亡妻。”我喃喃地解释道，“你们简直和双胞胎一样，容貌，声音，甚至衣着……”

“你很爱着她？你在找她？可你不是说她死了吗？”她问道。

“是的，她死了，在三年以前。可是……”我似乎不能面对着这张和玛丽一模一样的脸说谎话，一五一十地全告诉了她。

奇怪的是，她并没有嘲笑我，或是觉得我是个疯子。相反的，她还帮我回忆起来，似乎湖畔旅店也许是玛丽所指的“特殊地点”。我决定去那里看个究竟，不过玛丽安……只好两个人一起行动了。

在加油站的一辆车上，我找到了一根铁棍，这个东西使起来应该比木棍更好用。再往前走来到一个保龄球馆前，

玛丽安说她讨厌保龄球，所以我只好一个人进去看个究竟。让我意外的是，球馆中那个小女孩正在和安迪愉快地交谈着。这两个人怎么会碰在一起的？那个小女孩究竟是谁？怀着疑问，我推开门走进去。那个小女孩似乎对我怀着很大的戒心，一看见我进来，就飞快地从旁边的门里溜掉了。

"喂，安迪，我们快去追她！"我冲着不紧不慢正捧着披萨大快朵藉的安迪叫道。

"哦……你是詹……"他已经忘了我名字，看着他快乐地享受披萨的样子，再怎么样也和他刚才吐得昏天黑地的时候联系起来。

"詹姆斯。"我不耐烦地提醒他。

"你是说劳拉吗？"

"拉劳？这是她的名字吗？"我焦急地追问道。

"是啊……"这个胖子似乎已经不打算继续回答我的问题了。

"现在城镇中全都是怪物，一个小女孩孤身在外面，你还有闲心吃你的披萨？"怒火使我的声音不由自主地大了起来。

"没有关系的啊，那个小女孩说她过得很快乐。"他嘴里塞满了披萨，吐字都吐不清楚。

"那好吧，我一个人去。"我懒得理他，向着那个门追过去。

来到球馆外，玛丽安气喘吁吁地跑过来。

"你看到那个小女孩了？"我急忙问她。

"是啊，可是她跑得太快了，我追不上她。"玛丽安大口大口地喘气，显然是追得很辛苦。

"没关系，这次我们两个来找她。"

跟着那个神秘的小女孩，我们来到了一家医院。先上二楼，先拿到了地图，然后在东北角两个没有上锁的房间内分别拿到了一把钥匙（Examination room's key）和一把散弹枪和曲别针。然后去西南角的几个房间搜了一搜，得到了一把钥匙(Lapis Eye key)和一些药品和弹药，在一个打字机前调查还可以知道密码，虽然不知道有什么用，但也是记住为妙。然后下到一楼，在正对出口的房间内（可以记录）拿到了另一把钥匙（Purple Bull key）。用Examination room's key打开Examination room，在那里我找到了三楼的密码。随后来到三楼，输入密码后我将斜对着出口的那扇门打开了。在s3，玛丽安感觉到累了，不停地咳嗽，吃了点药才好转。"你需要休息。"我对她说，"我一个人去找那个劳拉小姑娘好了。"玛丽安听话地躺在了床上。在这里，我找到了Roof key，有了它，我就可以压着楼梯上到顶楼了。来到顶楼，还没用等我仔细调查一下，从背后传来猛烈的一击，在我失去意识之前，我看到偷袭我的正是那个阴魂不散的铁头怪物。

一阵痛楚使我清醒过来，还好，我还活着。我观察了一下，那个家伙居然把我从顶楼打倒了三楼，该死的。在一间禁闭屋里，墙上的血迹写着第二个密码3838。来到近西边的s14，在一个紧锁的箱子前，右边使用密码1，左边使用密码2，再用Purple Bull key、Lapis Eye key，终于把它打开了。可是却让我大失所望，箱子里面除了几根头发，什么都没有。不过这几根头发既然保管得这么严密，一定有它的玄机。我小心翼翼地把那几根头发收好。来到s6正对着房间，我利用头发（没想到是在这里派上用场）和曲别针钓出了掉在下水管道里的elevator key。利用它。我打开了西侧电梯的门，下到了一楼。在C2，我终于找到了劳拉。在布满了血腥的黑暗中，她还能够轻松地哼着小调玩得很开心，真是太让我觉得不可思议了。

"劳拉。"我小心翼翼地叫了她一声，生怕吓坏了她。

"哦?你知道我的名字?"她回过头来。

"是啊，安迪告诉我的。"

"这张大嘴……"小女孩不屑地撇了撇嘴唇。

"能告诉我有关玛丽的事吗?"我半蹲下来，让手电的光可以照在她的脸上。

"哦，我和玛丽是朋友，去年认识的。"她满不在乎地回答道。

"说谎！"声音大得连我自己都吓了一跳，看到劳拉受惊吓的样子，我急忙道歉："对不起，我不是有意的。"

"玛丽……去年的时候早就已经……算了，"我挥挥手，想把这恼人的问题从脑海中挥去，"我们以后再说这个问题。我们先要离开这里再说，这里不适合小孩子的。"

劳拉这一次倒是出乎意料的听话，我拉着她的手走出了房间。

"啊！"她似乎是想起了什么，大喊道，"我有一件东西忘了拿！"

"什么东西啊，以后再说吧。"我只想离开这个让人窒息的医院。

"是很重要的东西！"劳拉使劲想挣脱我的手。



SILENT HILL 2

"有多重要啊?"这个孩子已经让我感到厌烦了。

"是玛丽的信!"

"什么?在哪里?我和你去拿。"情急的我只顾着玛丽,却没有发现在劳拉嘴边一丝诡异的微笑。

这个该死的小鬼,居然把我和四个倒掉在天花板上的怪物锁在一起,我怎样急切地敲门却只能换来她几声得意的笑声。没办法,我掏出手枪,解决掉了那几个怪物。我看着天花板,一阵阵的眩晕使我的眼前发黑,迷迷糊糊中,又似乎有个我异常熟悉的声音在呼唤着我的名字……我睁开眼睛,我发现我似乎来到了一个怪异的地方,似乎是原来的医院,又似乎不是。我乘电梯来到二楼,在M6找到干电池、basement storeroom key、药品和子弹,然后上三楼走右边楼梯用钥匙来到B1F。在那里,我看到有一个垫子比较异样,便推开了它。这时候,门响了,一个人走了进来。

"玛丽!"我几乎不假思索地就喊了出来,不过到了近前我才认出原来是玛丽安。"哦,对不起,不管怎么样,我很高兴你安全无恙。"我有些不好意思地说到。

"不管怎么样?什么叫做'不管怎么样'?"我没想到我的一个词让她有这么大的反应,"你总是想着你死去的妻子,你有没有想到过我?你知不知道,刚才我都快要死了,一个人既孤单又害怕……你什么时候有想到过我?"斥责声终于渐渐弱下去,我知道这不过是她想发泄一下而已。喊声最后成了伏在肩膀上的低低哭泣:"不要再离开我了好吗?我一个人真的是很害怕的……"

"不要紧的,一切都会过去的。"我轻轻拍着她的肩膀,希望能让她心里好过一点。

"你找到劳拉了吗?"玛丽安似乎刚刚回过神来,语气中的关切很是让我吃惊。

"到是找到了,可是又让她给溜掉了。"一想起这个我就生气,"你对她好像很关心的样子,怎么,你以前见过她吗?"

"不,今天是我第一次看到她。"玛丽安一口否认了,"我只是有一种奇怪的感觉,驱使我要我去保护她……"

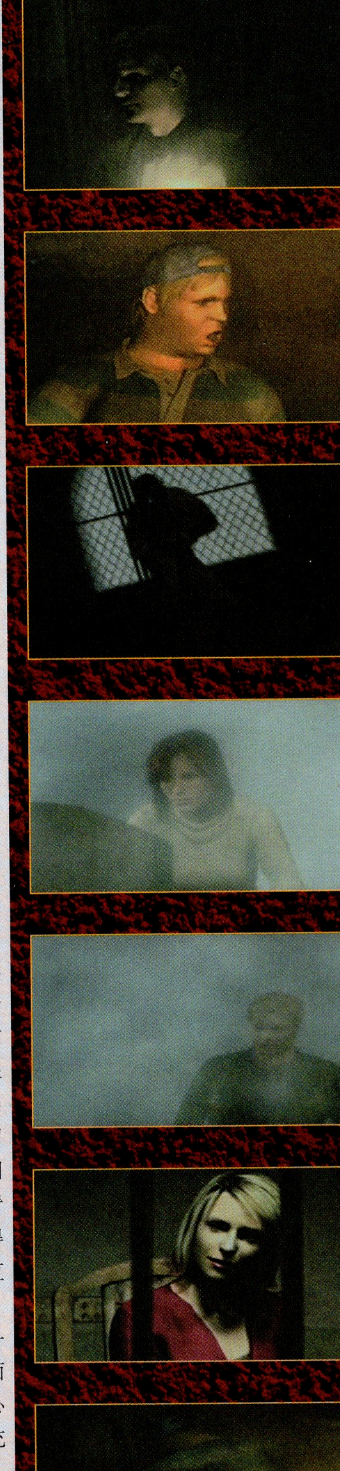
我们再次上路,先下到地下拿到铜戒指,然后来到二楼(此处有解迷,详细看注3)的Dayroom合力拿到铅戒指,上到三楼,在旁边的小门上使用,门开了。沿着楼梯一直下到最底层,打开门后是一条蜿蜒的通道。忽然间我的第六感告诉我,身后有危险!我回过头,果然,是那个铁头的家伙。我拉着玛丽安拼命向前跑,可是就差那么一点点,玛丽安没有坐上电梯……她被杀了。电梯向下坠,我的心也在向下坠。双腿再也无力支撑住身躯,任凭自己瘫软成一团。连自己身边的人都没有办法保护,还有什么颜面去找自己的妻子呢?无尽的哀伤和自责就快要把我击溃了。猛地一震,电梯停了。我好好整理一下自己的思绪,不管怎么样,我要先走出这个地方再说。在东北角的小屋里,我得到了一张地图和一把钥匙。正当我在研究那张地图的时候,劳拉轻松地从窗前走过,这一次,我没有喊她。我,已经丧失了这种资格吧。我现在只能是将我想要做的事情进行到底——找到玛丽。

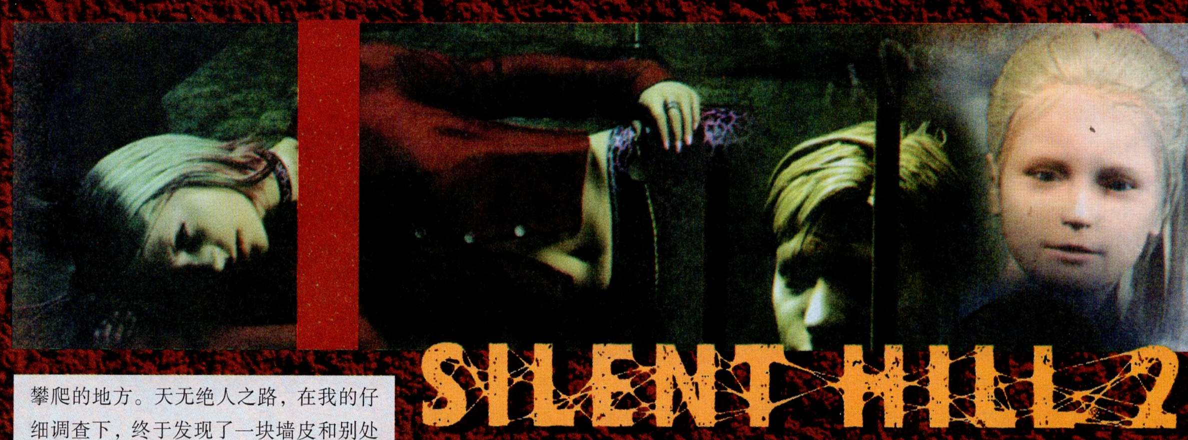
用钥匙打开医院的正门,我来到了异界。

这里已经不是我曾经来到过的寂静岭,换句话说,也许这才是真正的寂静岭?没有雾,取而代之的是令人绝望的黑暗。虽然有手电,但是微弱的灯光只能照亮一步之前的道路。我不知道眼前无尽的黑暗中隐藏着什么,耳边全都是收音机不停的嘈杂声,似乎我的上下左右前前后后全都是敌人。我只能凭着记忆,根据地图上的指引,从东南角的街口处出去,先到地图上标着的地方,看到了留言,还捡到了一把板子。然后再顺着地图正中间的大道一直往西,来到第一次看到玛丽安的公园。在那里的雕像处,我得到了一枚开图书馆大门的钥匙。在一直往西,终于我进到了图书馆。

进去后一直向前走,路的尽头,是一口深井。我看了看,不知道有多深,下面无尽的黑暗散发着诡异的气息。我在心里默念了几声玛丽的名字,勇气再次充满了我的全身——我一纵身跳了下去。

也不知道在空中跌落了多久,还好落地时没有使自己受到什么伤害。仔细观察周围,是一口圆井,四周都没有可以





SILENT HILL 2

攀爬的地方。天无绝人之路，在我的仔细调查下，终于发现了一块墙皮和别处有所区别，我用铁棍一敲，藏在后面的暗门露了出来。走进暗门，在上面的屋子中得到一把钥匙，正想离开时，一群怪异的虫子阻住了我的去路。我无心和它们纠缠，没有费什么力气就到开了门上的电子锁(注4)，走出门去。在再往上的一个房间内，使用刚得到的钥匙，又是一口深井——我再一次尝试了跌落的滋味。这一次，我来到了刑务所。

刚一打开刑务所的大门，在一具血肉模糊的尸体前，我看到了手拿左轮枪的安迪。

"砰……"他用枪在自己的太阳穴上比划着，"原来杀一个人是这样的简单，感觉着的不错呢……"

"什么？"我吃了一惊，"是你杀了他吗？"

"那又怎么样？谁让他总在后面跟着我，还不怀好意地看着我。"他满不在乎地回答。

"什么？你杀了他，仅仅是因为他看了你？"愤怒在我的心中不可抑制地燃烧起来。

"为什么不可以？我看着他的时候，就像看着一条肮脏的狗一样，我为什么不能杀了他？"安迪似乎也恼怒了，拿起枪比划起来。

我无意和这个已经变得神经质的家伙在交谈下去，不过他临走的时候对我说他只是说说罢了，那具尸体在他来这的时候就已经是那个样子了。看着他摇摇晃晃的身体消失在门后，我真的不知道他的哪句话是真的，哪句话是假的。在这个屋子内，我找到了一块铭板。

进入到刑务室，我分别在中间、右下和右上的房间内找到另一块铭板、人型和最后一块铭板。然后在最右边的大房间内使用三块铭板，忽然间听到了一声惨叫，我拿上门口挂着的蹄铁，急忙走出门去。在中间靠左的房间内，我发现了一只打火机，随后来到左边的房间内取得了猎枪和子弹，在稍下一点的地方使用打火机和韧型，又来到了一个新的地方。

一路上，我只记得不停地向下、向下、再向下。最后一部升降梯把我一直带向地底，时间长得让我怀疑是否它把我带到了地狱。来到了B3F，通过梯子，我来到地下室，拿到了一把沉重的大刀。随后在下方的出口出去，一路向前，来到了一个密室。转动那个古里古怪的石头转盘，将迷门一个个打开，在最里面的监狱里，我难以置信地发现，坐在里面的，竟然是早就应该死在怪物刀下的玛丽安！

"玛丽安？你还活着？"我抑制不住地喊道。

"詹姆斯，你在说什么啊？我不是一直好好的。"她坐在那里，神态是那么地安详。

"你什么都不记得了吗？在那个电梯……那个恐怖的怪物……你……"我开始语无伦次了。

"詹姆斯，我看你是帮我错认成别的什么人了。"她看着我，微微笑着。

"玛丽安？你难道不是玛丽安吗？"我的脑子里一边混乱。

"如果你这样想的话，那么我是好了。"

"问题不在于'我想'是什么！"我终于爆发了，这一切让我无法再忍受下去。

"好了，詹姆斯，不要再说这些了。你还记得吗？我们曾经在一起的日子，在那个旅馆里……"她的眼神平静，看不出里面到底隐藏了什么。

"你到底是谁？"我喃喃地问道。

"不要在乎我究竟是谁……"她站起来，手伸出栏杆外抚摸我的脸，"看，我是真实的。"

"可是……"我感受着那只手带给我的温暖感觉，不知道该说什么。

"你想拥有我吗？，但是我现在这里，什么事情都没有办法办成的……"她缩回手，又回到了一开始的姿势。

"好吧，你在这里等着我，我很快就会回来的。"我下了决心，不管她是谁，总要把她先放出来再说。捡起外面的钳子，我回到了B3F。用钳子剪开原本被铁丝封住的门，我一路前行，在梯子与下水道与走廊之间不断地穿行，终于来到了一扇门前(可记录)。

刚打开门，就听见安吉拉的声音在惊声喊叫："不！爸爸！不要这样！"我急忙推开门闯了进去。眼前的情形让我惊呆了：安吉拉惊怖地瑟缩在一个角落，而在她面前的，是一个不成人型的，恶心的方形怪物。看到我进来，就冲着我恶狠狠地冲过来。我拿起枪，和它周旋了一会，干掉了它。

"你没事吧？"我伸出手向仍在发抖的安吉拉。

她忽然像疯了一般冲向那个变成一堆血肉的怪物，拼命冲着它乱打乱踢，最后举起身边的电视机，向怪物尸体上狠狠地砸了下去。

"冷静点，安吉拉。"我柔声对她说到，看来她一定是受了很大的刺激。

"离我远一点！我用不着别人在我身边指手划脚地命令我！"她似乎还没有恢复过来。

"我并没有命令你的意思啊……"我解释道。

"那你这么做的目的是什么？啊？我知道了，你是在讨好我吧！"她的眼神变得狂乱起来，"你和我爸爸一样！总是在强迫我！可是你现在为什么不这么做了？难道是害怕了吗？"大声地嘶喊

终于让她精疲力尽,她开始跪在地上不停地干呕,仿佛想吐出身体里所有肮脏的东西。"你们这些肮脏的猪……"她低语道。

"安吉拉……"我伸手想拉她一把。

"不要碰我!"她再一次尖叫起来。

安吉拉摇摇晃晃地站起身,伸手整理了一下自己凌乱的头发,也似乎整理了一下凌乱的心情。她的声音平静下来:"你说你在找你死去的妻子?"

"是啊,她是病死的……"我回答道。

"我看你一开始就不是在找她,你一直寻找的,是另外一个人吧……"她不再多说,推开门走了出去。

"开什么玩笑,我在寻找……另外一个人?"纷至沓来的思潮又开始让我的头隐隐作痛了。

接着向前走,解开一个小小的谜题(先去第一个房间记住各个罪犯的位置和罪名,然后去第二个房间拉动认为没有罪的犯人的绞索)后,我拿到了手铐的钥匙,用它打开锁在门上的手铐,我可以继续往前了。走到头的一间房间内,我最不想看到的一幕再次出现在我面前——一张肮脏的床上,躺着的是玛丽安早已冰冷的尸体。"玛丽安?你怎么了?天啊……"我跪在床前,无尽的悲伤再一次无情地侵袭了我,这一切,到底是怎么一回事?玛丽,祝我能够解开最后的答案吧。我轻轻地带上房门,生怕吵到了陷入永恒睡眠的玛丽安,也许,这对于她来说,也是一种幸福吧。

向前来到一个墓地(可记录),这里居然会出现一个墓地的确让我感到很意外。一个墓坑看来是能再次往下的,我跳了下去。

我再一次遇到了安迪,他已经不是原来的那个安迪了,那个怕的瑟瑟发抖的安迪,或是满不在乎地大吃披萨的安迪。他的眼中闪着疯狂而可怕的光芒,手中拿着左轮枪不停地比划,口中也不停地歇斯底里:"你们总说我是没用的胖子,是可笑的、愚蠢的、丑陋的大便,现在我杀了你们,我看你们才是是可笑的、愚蠢的、丑陋的大便!"

我怎么劝他也是没有用的,他居然举起枪向我开了一枪:"詹姆斯,你和他们是一样!"

看来他已经完全疯狂了,我只好开枪向他还击,他跑进了另一个屋里。我追过去,在一间挂满尸体的房间里,我再没有选择余地的情况下,开枪杀死了安迪。

"天啊……我居然杀了一个人……一个活生生的人……"虽然是迫不得已,但是亲手夺去一个自己同类生命所带来的巨大罪恶感,快要把我击溃了。现在唯一能支撑我的,只有玛丽了。"玛丽,三年前,你真的死了吗?"我自语道。

走出藏尸间的大门,门口的码头上,我发现了一条小船,驾着它,和从远处透过来的一团光亮的指引,我穿透了重重迷雾,来到了岸边。前方,就是那个"特殊地点"——湖畔旅馆吗?

在旅馆外的喷水池里,我捡到了一个小人鱼音乐盒,走到旅馆内,先在左边的墙上拿到地图,然后打开右边房间的门。

我找到了一枚钥匙,正在仔细调查时,墙角的钢琴忽然发出了声响,大大吓了我一跳。一个小小的身影从黑暗中跳出来,原来是劳拉。

"怎么样?我吓到你了吗?"她还是不能改掉她的顽皮。

"是的。"我有些无奈的回答。

"你来这里是为了寻找玛丽吗?"她问我。

"是的,你来这里也是这个吧?"

一般交谈之后,我终于从她手上接过了玛丽的一封信。看着那熟悉的字体,我的眼睛模糊了。

看完信,我问正在一边在窗户上乱画的劳拉:"你多大了?"

"过了下个星期就是八岁了。"

"那么在三年前,玛丽是不会死的了……"我自语道。

"这里还有一封她的信,你想看吗?"劳拉问我。

"当然了!"所有有关玛丽的一切我都不想放过。

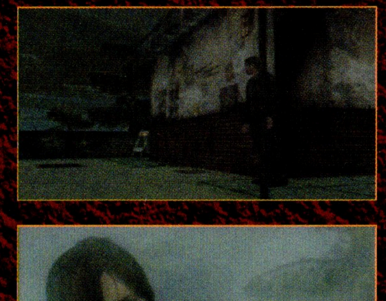
劳拉在兜内乱翻了一阵,忽然间脸色大变:"啊,我把它弄丢了!我一定要把它找回来!"我还没有来得及阻止她,她已经冲出门去了。

我追出门,先下到B1F,在电梯里捡到了一瓶涂改剂,然后再来到二楼。在楼梯对着的房间里,我用一楼捡到的钥匙打开保险箱,拿到了204房间的钥匙。在204,我先找到了一把钥匙,然后在里面的屋里的床上,用涂改剂得知了密码,打开旁边的密码箱,又得到了一个音乐盒。然后往东走,在电梯后面,用刚得到的钥匙打开门,进去之后才发现电梯只能承载一个人,于是我把所有的装备放在了旁边的箱子里面,由电梯下到一楼(可以得到另一张地图)。在电梯旁的屋子里,我找到了开罐器和一盘录像带,然后来到东南角的屋子里,拿到了又一个音乐盒。沿着楼梯,我又来到B1F,先捡到了一把钥匙,然后在西面的房间内,用开罐器打开一个盒子,拿到了里面的灯泡。那把安在外面屋子里的吧台上,再用钥匙打开门,就可以有另一条楼梯上到二楼了。取回装备后回到一楼,在大厅里面的小房间,我拿到了312房间的钥匙,解开关于音乐盒的迷题(白雪公主、灰姑娘、人鱼公主的故事都应该知道吧),我拿到了一把钥匙。用刚才得到的钥匙上到三楼,在312房间里,我发现了电视和录像机,我把录像带放进去,也许,它能够告诉我一些真相。

然而真相却是那么的残酷,那么的让人接受不了,录像带里面发生的一切让我无力地瘫软在沙发上,仿佛灵魂都已经离我而去。门开了,劳拉跑了进来。









超攻略道场

"詹姆斯,你果然在这里。你找到了玛丽吗?没有的话,我们去别的地方找吧!"

"我们不用找了……"我缓缓地说道。

"为什么?"

"玛丽……已经死了……"我用尽全身力气才把这段话说完。

"你撒谎!"劳拉大喊起来。

"是的,这是真的……玛丽……是被我杀死的……"我想呕吐,却什么也吐不出来。

"什么?你这个杀人凶手!"劳拉扑过来用双手在我的身上乱打,"詹姆斯,我恨你!我恨你!我恨你!"

如果她能够把我打死就真的好了,但是死就能洗刷我的罪恶吗?劳拉离开了,只剩下我在这个曾将带给我无比幸福的房间内。

是被我杀死的……是被我杀死的……是被我杀死的……是被我杀死的……是被我杀死的……为什么?为什么?为什么?正当我极力试图逃避这一切的时候,录像带里忽然传出了一个声音:"詹姆斯,你在那里吗?我在等你……一直在等你。快点啊,快点来带我走……詹姆斯,你快来啊……詹姆斯詹姆斯詹姆斯詹姆斯……"

这声音!我急忙站起身,向外跑出去。

下到二楼,在一个房间内,录音机再一次让我回到了那生离死别的痛苦时刻。在202之间做了几次传送,来到二楼的另一侧,然后用电梯下到B1F。走过重重房间,在东北角的楼梯入口处,我又见到了安吉拉。楼梯在燃烧,她在火中缥缈。

"妈妈!我终于找到你了!"没想到她看见我的第一句话居然是这句。

"哦……"还没等我反应过来,她已经冲过来抱住我的脸。

"妈妈,你知道我有多想你吗?我找了你这么久……"希望的光芒忽然在她的眼睛里熄灭,"你……不是……"

"安吉拉,你还好吗?"我不无担心地问了一句。

"是你……谢谢你来救我。"她的语气又恢复了冷漠。"可是,你为什么要来救我?难道说你是爱着我的?你能保护我,让我不受伤害,能够抚平我心中所有的伤痛?或者,这些只是我的一相情愿?"

"对不起……"我似乎只有这么一句话好说。

"对不起这句话由我来说好了。"她沉默了一会,"把我的匕首还给我吧。"

"不……我不会……"我自己心里都不清楚为什么要拒绝这个要求。

"留着给自己用吗?"她口气里充满了嘲讽的滋味。

"不,我不会自杀的。"对于这一点,我到是肯定得很。

"那么,詹姆斯,再会了……"看着她蹒跚的身影消失在火焰的后面,我的心里不知道什么样的滋味,是迷茫,还是失落?是悲哀,还是解脱?



转身从楼梯上到一楼,那些紧闭与能开的门指引着我的方向,指引着我去往找到最终答案的地方。在一个大房间内,我看到了两只铁头怪物,和绑在床上的玛里安!怪物举起手中沾满血腥的长枪……

"不!"还没等我冲到近前,那只长枪已经穿透了玛丽安的身体。一时间,我的脑海里无比沉静,只剩下血滴在地上的声音。玛丽安再一次死在了我的面前,而我又是什么都不能做,只能眼睁睁地看着。

我很弱小
这就是为什么我需要你……
我需要某些人来惩罚我的罪恶
到此为止吧……
我已经知道了答案是什么
是结束这一切的时候了……

我拿起散弹枪,和两个铁头怪物展开了游斗,终于,它们用自己手中的长枪,结束了自己。在它们的头上,我找到了两个金属蛋,把它们分别安在两扇门上,门打开了。我走向前方,我知道,那里有人在等待着我。一路上,玛丽的低语一直在我耳边盘旋,我已经分辨不出这是真实还是虚幻。爬上长长的铁梯,我来到了顶层。一张病床,一个熟悉的身影趴在窗口向外眺望。

"玛丽?"我不由自主地走近她。

"什么时候你才能不再犯相同的错误?"她缓缓转过脸来,"玛丽已经死了,你杀了她。"

"玛丽安……"我知道,对我的惩罚还没有结束,但是我已经不再需要她了,"是你……但是我已经不再需要你了。"

"什么?你在开玩笑吧?"玛丽安恶狠狠地看着我,然后再次变得柔和起来,"我和玛丽是不同的。我可以是你的,我可以在这里永远等待着你,我可以使你感到快乐……你需要的不就是这个吗?"

"不,我知道了真相,现在是结束这个噩梦的时候了。"我斩钉截铁地说道。

玛丽安的嘴脸立时变得无比丑恶:"你不能说把我抛下就把我抛下的,詹姆斯。你去死吧!"

玛丽安变成了怪物。

虽然我知道这一切不过是我心中的鬼魅幻影,但是我知道只有战胜她,才可以让我从这场噩梦中惊醒过来。我拿起来复枪,狂打一阵后,怪物终于掉在了地上,不停的抽搐。我换上那柄大刀,在心里默念一句:"让这一切都结束吧!"刀……落下……

病床,阳光,鲜花,我……玛丽……

"玛丽……"

"詹姆斯……"

"对不起,我……"

"没事的,詹姆斯。我也想早点结束我的痛苦。"

“这就是我为什么这样做，我不忍心再看你忍受那样的痛苦……不！我在撒谎！！！我恨你，我想离开你，想回到自己的生活……”

“詹姆斯……要是你说的是真的话，为什么你还会如此的悲伤……”

“玛丽……”

“詹姆斯，最后为我做一件事吧……回到……自己的……世界去吧……”

茫茫的薄雾中，我离开了……寂静岭。

完

注 1：简单、普通：举例来说，看到提示为 07> > 20 < <05> > 14，首先把指针固定于 07，其后> > 20 代表往这方向> >（右）走到 20，不是走 20 格。同理 < <05 就是按左走到 5 最后再按右走到 14 即可得到散弹＊4

困难：举例来说 VV9> > 4 < <9> > X8，V 代表罗马数字的 5、X 代表罗马数字的 10。把数字加一加，所以原来的意思就变成 19> > 04 < <09> > 18，其后解法同普通难度。

注 2：简单：英文版

To the right is the lady
To the left is the old one
In the center crawls the other
Now just two space remain
But fear not for now
The puzzle is done
The puzzle is done

将英文解释一下应该很容易便猜出答案，为 老人○蛇○囚犯

普通：英文版

At one end sits the seducer of she

角落中有个诱惑者 - -> 指蛇在角落

The wind from behind the woman doth play

风在女人身后 - -> 指的是囚人之后是空的

The formless one, Null, lies furthest from they

没有形体的是最远离他们的 - -> 指的是第一个为空洞

The old one beside the Seducer sits not

Tis to the Prisoner's left that he doth rot

老人没有在诱惑者旁，但是靠近囚人的左边

由以上推出正解为○老人囚犯○蛇

困难：英文版

文章重要部份如下：

First lies the seat of he who is peerless silent and empty

解释：句中所指第一个为沉默的人所以指第一个位置为空

Beside him sits one who knows the place of the servant is next to the throne. Dozens of feet, yet not a single toe The one that is hidden beside him doth go seducer of dreams, creature of hades lying further from man and closer to lady. Man and Woman seeing all.

解释：沉默之男旁边有个仆人，所以第二个位置为老人，接下来有一只 hidden，这个 hidden 指的是空白，而 hidden 的旁边是诱惑者也就是蛇。

所以就这两段推出为 ○老人○蛇囚犯

注 3：对一下地图资料或者笔记本就可以找出来答案。一个在 Silent Hill 北部地图最上面可以看到 LakeSide Amusement Park；一个是在拿老人硬币时看到的杂志上；一个是看地图 2 西北边的一条路。就是图书馆前那条路，为 Nathan Ave。

得知答案后可往三楼输入各自正确的答案，可得到药物和子弹。

注 4：简单、普通、难都是一种解法：看到比较白的三个按键就试那三个，组合只有几种，试几下就可以了。

后记：这个游戏一共有 6 个结尾，需要达成某些特定的条件才会出现，但是并不影响其中的解谜与过关。还有两个结尾必须是在通关两次或三次之后才能出现。由于版面所限，这一次的小说攻略只是针对其中的一个结局来完成的，至于另外的几种结局，我们会在不久后整理推出。另外，laser 根据自己的喜好为了行文流畅擅自改动了不少游戏中的台词（心疼 PS2 的 DRAGON：他不识字！），大家原谅吧。





朗德·贝尔强袭攻略战

作战指令书 绝密

本次作战以保卫地球圈和平为目的
各队员应忠实执行本指令书之内容
本指令书为重要机密文件
各将校需妥善保管，情况危急时应及时消毁

GAMEBOY ADVANCE
SRPG 卡带
9月21日 5800日元
BANPRESTO

总司令官 星辰
宇宙世纪 0XXX年

作战之前务必熟读此绝密情报

1 防御 LV

随着机师等级的提高会得到一定的装甲补正，具体效果为每提升10级LV装甲补正值增加5%，等级超过50级后装甲补正会固定为30%。

2 信赖度

在登场作品中可分为几个小队"宇宙世纪纪年高达系""G高达系""W高达系""多拉古那小队""万能侠和盖塔系""超电磁系""机动战舰系""泰坦3和扎博特3系"和"主角系"，分别处于这些小队中的机体会互相得到信赖补正，可以增加相邻同伴的命中、回避并降低伤害值。增加信赖度的方法为(1)共同出击(2)使用合体攻击(3)攻击敌人(4)援护攻击&防御。(另：具体分队方法相信各位队员应该心中有数，在这里就不敷述了。)

3 击坠数

随着击坠数的增加，机师会得到资金补正，也就是击坠数越高，击坠敌人所获得的资金越多。在本作里并没有王牌机师的设定，击坠数并不会影响出击机体的气力值。

4 气力影响

击坠敌机气力+5，我方击坠敌机气力+1，被敌人攻击气力+1，回归母舰气力-5，接受补给气力-10，使用气合和激励气力+10。注：回母舰接受补给气力改为-5，比补给实用；使用补给精神或道具时不影响气力。

5 能力修正

升级时格斗、射击、反应和技量分别+1，回避、命中和SP分别+2。格斗和射击有经验值设定，每30点经验数值增加1点，经验值获得方法如下：(1)攻击敌人一次+1(2)击中敌人一次+2(3)击坠敌人一次+3(4)使用地图兵器击坠敌人一次+1。

6 盾防

将机体盾牌击毁后才能给机体造成伤害，盾的HP可以在接受"补给"时回复，在母舰中亦可回复。另机体执行"自爆"指令时会无视盾的防御直接给予机体伤害。

7 会心一击

本次发动会心一击时的攻击力为普通攻击的1.2倍，且在使用热血(1.5倍)和魂(2.5倍)之后无法发动会心一击。在カウンター发动时必然会发出会心一击。

8 改造

(1)机体改造：1~5段改造中每段改造HP+200，EN+10，运动性+5，装甲+100，限界+10。6~15段改造HP和运动性增加幅度同前，EN+20，装甲+150，限界+20。

(2)武器改造：1~5段改造中每段改造威力+100，6~10段+150，11~15段+200。

(3)盾改造：1、2段+100，3、4段+150，5、6段+200，依次类推。

9"献身"的使用

献身为回复我方指定角色10点精神值，对象为一个作战单位，即如超电磁合体等多人驾驶机体每个驾驶员都会回复10点精神值。

10 机体继承

多拉古那小队3架机体，シャイニングガンダム、アーガマ，ナデシコ在更换强力机体时机体的改造状态会继承下去。特别注意，盖塔、盖塔G和真盖塔之间不能继承改造能力。

11 通版之后

通关之后再次功略所获得的经验值为平常的1.5倍，所有机体改造等级均为15段，强化道具数为4个。

12 V-UPユニット强化道具

V-UPユニット(W)：武器攻击力变化为机体可装备强化道具数目×100

V-UPユニット(U)：机体可装备强化道具数目为1时HP+200，EN+30，运动性+0，装甲+50，限界+5，以后数目每增加1，HP+100，EN+20，运动性+5，装甲+50，限界+5。

V-UPユニット：HP+600，EN+120，运动性+20，装甲+250，限界+25，武器攻击力为(机体可装备强化道具数目+1)×100。

注：此三种强化道具效果可以累积，即可以在同一机体上装备多个道具，善加利用能化腐朽为神奇！！

13 合体&变形机体

强化道具对于合体后机体和可变形机体的影响可以继承和叠加。如给盖塔2装上空飞道具，则盖塔3也能飞行；如给风云再起装上ハロ，多蒙和风云再起合体后会获得ハロ的补正效果。即盖塔实际可装备道具数为单机装备数×3，依此类推。

14 EWAC能力

使用周围8格内机体回避和命中补正增加15%，效果不能叠加。多拉古那3号机EWAC能力为增加30%。

15 合体攻击

合体攻击威力计算方法：特定武器攻击力×倍率

(1)机动战舰系：リョウコ+ヒカル+イズミ，威力：ラピッド・ライフル×1.5

ガイ+アキト，威力：ガイ・スーパーアッパー或ゲキガン・フレア×1.5

(2)多拉古那小队：3名机师，威力：ハンドレールガン或光子バズーカ炮×1.6

3名机师，威力：最强武器×1.8

ケーン+マイヨ，威力：レーザーソード×1.6

(3)超电磁系：豹马+健一，威力：最强武器×1.6

(4)无敌超人系：万丈+圣平，威力：ダイターンザンバー或ザンボットカッター×1.5，サンアタック或ムーンアタック×1.6

(5)万能侠系：兜甲儿、铁也、デューク3人互有合体技，ジュン、さやか、兜甲儿、铁也4人互有合体技，威力计算多以飞拳技和光线技为主，双人倍率为1.6，三人倍率为1.7，由于数量众多在此就不具体列出了。

(6)盖塔系：所有盖塔系机体均有合体技，威力计算以ゲッタートマホーク和ゲッタービーム为主，倍率除了有真盖塔的合体技和3人合体技为1.7之外，其它均为1.6。

(7)特殊系：真盖塔+マジンガーZ，威力：ゲッタービーム或ブレストファイヤー×1.8

(8)G高达系：多蒙、阿莲比、玲和东方不败都有合体技，最强合体技为シャッフル同盟拳，威力为最强武器×2.0，其余还有爱之石破天惊拳(1.8)，究极石破天惊拳(1.5)和超级霸王电影弹(1.5)。

隐藏机体&人物一览表

隐藏机体&人物	解释
沙扎比(サザビー)	第31话结束的时候克瓦特罗(クワトロ)击坠数在30以上。
白鸟九十九	(1)第31话结束后选择"木星のいる方面へ向かう"。 (2)然后只需要让他不死就会正式成为伙伴(不过第22话不能出击)
全武装ZZ高达(フルアーマーZZガンダム)	(1)第31话结束后选择"小バーム星方面へ向かう"。 (2)在第36话中捷多(ジュドー)有击坠数的话ZZ高达(ZZガンダム)就会变成全武装ZZ高达(フルアーマーZZガンダム)。
戴莫斯(ダイモス)的追加武装:必杀烈风正拳突き改	第17话的时候去"ギアナ高地"就会追加。
空巴特拉V(コンバトラーV)的追加武装:グランダッシャー	第17话中去"南原コネクション"的话就会追加。
ボルテスV追加武装:超电磁ボールV の字斩	第17话中去"ビックファルコン"的话就会追加。 在这里没有考虑ダイモス的击坠数,也许和它有关。
一木金太+一木知惠(ケロット)	第17话中选择去"南原コネクション"就可以成为伙伴。
マイヨ=プラート(ファルゲン)	当他以我方NPC出现的时候不要让他死,31话中就会成为同伴。
保斯机械人(ボスボロット)的追加武装:ボロットプレシャーパンチ	在宇宙分支的第10话保斯机械人(ボスボロット)就会有追加武装。跟机体击坠数有关具体不明。
丽莎(リサ)	超级(スーパー)系的序盘加入。
其利加(キリカ)	(1)第24话中,デューク与其利加(キリカ)战斗。 (2)击坠ズリル(除其利加(キリカ)以外全灭的人) (3)用マリア说得(如果与グレンダイザー合体的话将无法说得)
大豪寺凯(ダイゴウジ=ガイ)(本名:山田二郎)(エステバリス・ガイ)	(1)第8话的分支选择去宇宙。 (2)第9话中不要让凯(ガイ)明人(アキト)、抚子(ナデシコ)被击坠。 (3)第9话全灭敌人后,在第11话、抚子(ナデシコ)作为我方增援出现的时候就会成为同伴。
凤(フォウ=ムラサメ)or罗莎米亚(ロザミア=バダム)	(1)第16话中用卡谬(カミーユ)说得。二人都能够说得。 (2)第18话中卡谬(カミーユ)说得然后将她击坠。 (3)在18话中只能说的フォウ或者ロザミア其中一人。将没有说得另一人击坠。也就是说,两人不能同时成为同伴。过关后说得的那个人会成为同伴。
爱娜(アイナ=サハリン)(アプサラス+高机动型ザク	(1)第6话中,让西罗(シロー)说得爱娜(アイナ)(击坠或者让她逃跑都可以)。 (2)第7话中,不击坠她击坠せず,让她生存到过关的话就能成为同伴。
阿莲比(アレンビー=ビアズリー)(ノーベルガンダム)	(1)第18话中、用多蒙(ドモン)说得阿莲比(アレンビー)。 (2)第19话中、用铃(レイン)说得アレンビー,然后再用多蒙说得。 (3)用ドモン击坠アレンビー。过关后就可成为同伴,如果顺序错误的话是不能令其成为同伴的。
美雪(ミユキ)	第7话中按照龙马(ゲッター1)、隼人(ゲッター2)、弁庆(ゲッター3)的顺序与她发生战斗。然后再让龙马去说得,过关后就可以成为同伴。
米那鲁巴X(ミネルバX)	第7话中,打倒暗黑大将军之前让甲児说得ミネルバX。如果让它生存到过关,过关后就可以成为同伴。
铁甲鬼(メカ铁甲鬼)	第15话中当他成为我方的NPC后,如果让它生存到过关,过关后就可以成为同伴。
胡蝶鬼(メカ胡蝶鬼)	(1)第16话后分支选择"ビックファルコンへ行く"。 (2)让メカ胡蝶鬼与ゲッタードラゴン交战后两者都不要被击坠,然后再让龙马说得就可以成为同伴。
シャア用ゲルググ	第7话时击坠シャア就可以得到。
拉拉辛(ララァ=スン)(エルメス)	(1)第8话中选择去宇宙。 (2)第9话、第11话、第12话中让阿姆罗(アムロ)与夏亚(シャア)和拉拉(ララァ)发生战斗。 (3)11话中与拉拉(ララァ)战斗之前要先击坠夏亚(シャア)。 ※让塞拉(セイラ)与夏亚(シャア)和拉拉(ララァ)战斗也会发生对话。 (4)第14话中先击坠夏亚(シャア)再让阿姆罗(アムロ)说得拉拉。
全装甲高达(フルアーマーガンダム)orG装甲(Gアーマー)	第8话为止塞拉(セイラ)的击坠数比阿姆罗(アムロ)多的话就会得到机体Gアーマー。 除以上情况之外,会得到机体FAガンダム。
诺里斯(ノリス=パッカード)(グフカスタム)	(1)第28话中让爱娜(アイナ)与西罗(シロー)他进行战斗的话会发生对话。 (2)令他存活到过关就能让他成为同伴。
埃尔比布鲁(エルピー=プル)(キュベレイMkⅡ)、布鲁兹(プルツー)(キュベレイMkⅡ)	(1)第28话中、先将古莱明击坠(グレミー)。 (2)先让卡谬(カミーユ)与布鲁(プル)交战,双方都生存的情况下会有对话发生。 (3)然后布鲁(プル)就会成为同伴。 (4)再用布鲁(プル)击坠布鲁兹(プルツー)的话,过关后布鲁兹(プルツー)就会加入。
风云再起(风云再起)	当东方不败(マスターアジア)在19话死亡的场合,会在21话加入。 当东方不败(マスターアジア)在19话生存的场合,会在29话加入。
东方不败マスターアジア(マスターガンダム)	(1)第8话中选择地上。在以后的剧情中用多蒙(ドモン)与魔鬼高达(デビルガンダム)和尊者高达(マスターガンダム)发生战斗,并打倒魔鬼高达(デビルガンダム)和尊者高达(マスターガンダム)。 (2)在17话去兰塔欧岛(ランタオ u)的战斗中用多蒙(ドモン)打倒东方不败(マスターアジア)。 (3)按照上文所述,让阿莲比(アレンビー)加入同伴。 满足上面条件后在18话不让东方不败死的情况下29话就会成为同伴。

朗德·贝尔强袭攻略战流程作战计划

SUPER 系

男第1话　堕ちてきた男

胜利条件:敌人全灭/デモニカ撤退
败北条件:主角机被击破

为调查神秘下坠物体而出动的博斯等人确认了神秘物体是一架战斗机器人,驾驶员(主人公)由于下落时受到巨大的冲击而丧失了记忆,就在这时敌人出现了。第 2 回合兜甲儿会驾驶万能侠出场,第 5 回合铁也和炎也会加入战斗,暗黑大将军的 HP 少于 30% 时便会撤退,可以用援护攻击将其击坠。

取得道具	对手
ブロペラントタクS	战斗兽ギラン

女第1话　アンダーカバー

胜利条件:敌人全灭/メカ要塞鬼撤退
败北条件:主角机被击破

受到外星人攻击而降落地球的主人公在地面上又遇上了百鬼帝国的部队,幸好此时盖塔队出现并加以援手,原来盖塔队是为了调查主人公机体而来。我方只有盖塔和主人公两架机体且没有援军,不过敌人实力较弱,合理利用援护攻击可击坠メカ要塞鬼(HP 小于 30% 逃走)。

取得道具	对手
ブロペラントタクS	白骨鬼

男第2话　不协和音

胜利条件:敌人全灭
败北条件:我方全灭/科学要塞研究所被入侵

在讨论需不需要和朗德·贝尔军合流的问题时兜甲和铁也产生了意见分歧,此时百鬼帝国前来袭击研究所。一开始铁也会冲到队伍最前方,因为如果研究所被侵入则 GAMEOVER 所以应留一部分兵力防守要塞,第 3 回合龙马和杰克会作为援军在下方登场。

取得道具	对手
チョバムアーマー	ダングル
リペアキット	铁甲鬼
プロペラントタンクS	ヒドラー

女第2话　チームワーク

胜利条件:敌人全灭　败北条件:早乙女研究所侵入

主人公和龙马回到早乙女研究所,补给过后杰克前来挑战龙马,二人在研究所外大打出手战至不分胜负,此时恐龙帝国来袭。因为龙马和杰克的 HP 所剩无几应后退至研究所补给让主人公上前低档一阵,第 3 回合兜甲儿和铁也等人会作为援军登场。

リペアキット	白骨鬼
カートリッジ	暗黑大将军
チョバムアーマー	ダンゲル
ブロペラトトタンクS	ヒドラー

男第3话 お前の空手をみせてやれ

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方全灭/ダイモビック基地侵入/ダイモス被击落

主人公等人收到了来自ダイモビック基地的求救于是前去解救,到达基地后发现是敌人声东击西之计,铁也和炎遂返回研究所。一开始戴莫斯被敌人包围,不过以戴莫斯的实力消灭他们不成问题,主角等人在左方登场,应尽快和戴莫斯回合。

强化道具同女主角

女第3话 斗将ダイモス

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方全灭/ダイモビック基地侵入/ダイモス被击落

主人公一行来到ダイモビック基地营救斗将戴莫斯,一开始戴莫斯为保护身下的少女不能动弹,幸好同伴京四郎及时出现救出了少女,这下戴莫斯终于可以发威了,戴莫斯的驾驶员龙崎一矢格斗能力超强,是以后战斗中的绝对主力。

取得道具	对手
リペアキット	白骨鬼
ブロペラントタクS	バルパズ
マグネットコーティング	リヒテル

REAL 系

男第1话　异邦人

胜利条件:敌军全灭 败北条件:主人公被击破

宇宙中,在丧失记忆的主人公面前出现了三架机体,他们是多拉古那小队,主人公于是向他们求助,话音未落追击多拉古那的吉加诺斯帝国部队出现了,战斗就这样开始了。在第 3 回合会在下方出现大量敌人援军,同时阿姆罗和布莱德舰长会在右方出现支援敌 BOSS 在 HP 低于 30% 时会逃走。

取得道具	对手
リベアキット	ウェルナー

女第1话スパイ

胜利条件:敌人全灭 败北条件:主角机被攻击

地球联邦和基伦的战斗还在继续,被某神秘势力派往朗德·贝尔军充当间谍的主人公在前往地球的途中遇上了追击多拉古那的吉加诺斯帝国军,在身不由己的情况下主人公和吉加诺斯军展开了战斗,在第 3 回合敌我双方援军都会出现,最强机师阿姆罗亦会加入我方,此时战斗会更加容易。

取得道具	对手
リペアキット	ウェルナー
マグネットコーティング	マイヨ

男第2话　妹たちの战い

胜利条件:敌军全灭　败北条件:我军全灭

主人公和朗德·贝尔军合流后决定向地球进发,在我军补给时主人公和多拉古那小队擅自出动前去营救花园丽等人,但却落入了敌人的圈套被包围起来。初期的敌军较弱但在第 2 回合有四名敌方 BOSS 级角色登场,我方援军则会在第 3 回合登场。战斗结束后布莱德对于主人公的擅自行动十分不满。

取得道具	对手
リペアキット	カール
カトリッジ	ダン

女第2话ギガノス包围网

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方全灭

在机缘巧合下主人公顺利潜入了朗德·贝尔军,志愿加入了朗德·贝尔部队并和队伍同行,为了营救难民船主人公和多拉古那小队一同私自出击却不料陷入了敌人的包围圈中。战斗一开始应该迅速强占下方的殖民卫星作为补给地,我方援军在第 3 回合出现。

プロペラントタンクS	ウェルナー
ブースター	マイヨ
リペアキット	カール
カートリッジ	ダン1

男第3话　二人だけの战争

胜利条件:敌军全灭　败北条件:我军战舰破坏

主人公一行终于回到了地球,为了让主人公和多拉古那小队适应在地面的战斗决定让他们作适应训练。在训练场所遇到了西罗和爱娜(此段为《08MS 小队》情节),之后爱娜被接走只剩西罗一人面对敌军。由于敌人数量很多,应尽快和西罗会合,注意敌军中有拿盾的士兵。

取得道具	对手
チョバムアーマー	ラル

女第3话　异端の战士

胜利条件:敌人全灭 败北条件:我方战舰破坏

主人公一行平安来到地球,在前往基地途中收到了求救信号,布莱德于是决定救人为先。游戏开始后应尽量快速与西罗会合,爱娜和诺里斯被攻击后就会撤退,此时的敌方主力就是黑色三连星,他们拥有威力强大的合体攻击,所以应先集中击坠其中一架。

取得道具	对手
チョハムアーマー	ラル
プロペラントタンクS	ガイア

男第4话　"男らしく"でいこう
女第4话　机动战舰ナデシコ

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方全灭/基地被入侵

在戴莫斯基地中众人谈论起了有关机动战舰ナデシコ的事情,这时三轮长官发来命令,要求朗德·贝尔军前去将机动战舰ナデシコ收编入联邦军。虽然众人对于抢夺机动战舰颇有微词,但是由于是上面的命令也只好执行此项任务。主人公在众人讨论机动战舰之时突然回忆起一些事情,事实上,不光是朗德·贝尔军要抢夺机动战舰,吉加诺斯帝国亦对此虎视眈眈。此时主角等人率先登场,应马上前往基地阻止敌人侵入基地。第 4 回合恐龙帝国和布莱德等人同时登场,天河明人亦驾驶机体出战,此时应尽快消灭敌人以防止明人被击坠。

取得道具	对手
高性能レーザー	マイヨ
プロペラントタンクS	暗黑大将军
メガブースター	ワルキメデス

男第5话　二人の舰长
女第5话　ロンド·ベルVSナデシコ

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方战舰被击落

朗德·贝尔军继续追踪机动战舰,机动战舰舰长尤利加并没有理会布莱德的警告而强行前进。正当布莱德想办法和尤利加再次通话时接到了上面的命令,要将机动战舰击毁,于是两军马上进入了战斗状态。两军对峙时,布莱德等人从通讯中得知对方舰长是女性后大为震惊,尤利加表示他们并无恶意,只是不想加入联邦军,明人亦表示他们是为了帮助火星人而战。布莱德迫于无奈向机动战舰开火,但是阿加玛强大的火力居然被弹开了。此时恶魔高达出现在众人面前,机动战舰也趁此机会离开了战场,绝对主力多蒙加入队伍,如果想收得东方不败,此话应让多蒙击坠恶魔高达。

取得道具	对手
ブロペラントタクS	ウェルナー
リベアキット	カール
カートリッジ	ダン
ミノフスキークラフト	エヨウジ

男第6话　去る者、追われる者
女第6话　ロミオとジュリエット

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方全灭/敌方侵入基地

由于恶魔高达的出现使得朗德·贝尔军未能及时追上机动战舰,虽然众人心有不甘但是在事实面前也毫无办法。经过一段航行之后,在三轮长官的指示下阿加玛前往澳洲联邦基地进行补给。在基地众人和三轮长官回合,在得知三轮准备动用核武器对付外星人后布莱德和三轮发生了激烈的争执,而就在此时大批敌军袭来!一开始敌人会在右上角出现,这一批只是吸引我方的疑兵,在第 3 回合时会有大批敌人从左下角出现,因此要注意合理分配兵力。在将敌人全灭后夏亚、贾图、黑色三连星和爱娜便会登场,爱娜可以用西罗进行说得,而贾图则要靠主角或一矢才能击坠。

取得道具	对手
アポジモーター	リヒテル
チョバムアーマー	ガトー
マグネットコーティング	シャア
リペアキット	ラル
プロペラントタンクS	ノリス
シャッフルの纹章	アイナ

男第 7 话　热砂の攻防战
女第 7 话　デザート・ストーム

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方战舰被击落

基伦军为了将 GP02 送向宇宙而来到沙漠发射基地,同时朗德・贝尔军亦赶到此地,一场大战一触即发。本话敌人众多,一开始主角和戴莫斯等人作为先锋首先登场,我方大部队要等到第 3 回合才能到达,此时面对的是夏亚、贾图等众多强敌,建议将夏亚击坠可以得到シャア一用ゲルググ,夏亚等人会在第 3 回合向基地方向撤退,一定要抓紧时间。暗黑大将军将率大批援军和我方主力部队同时登场,此时卡缪亦驾驶着高达 MKII 在左上方基地出现,以卡缪的能力足够和上方敌人周旋,另外在敌人中的爱娜、ミユキ、ミネルバ X 均可说得,具体方法参见隐藏机体人物获得表。

取得道具	对手
マグネットコーティング	ビッター
V－UPUNIT(W)	ミユキ
EWAC 装置	アイナ
リベアキット	ヒドラー
ジャマー	ギニアス
ブロベラントタンクS	ワルキメデス
非常食	暗黑大将军
カートリッジ	ダンゲル

男第 8 话　动き出す恶魔
女第 8 话　シャッフルの纹章

胜利条件:敌军全灭　败北条件:我方战舰被击落/敌军进入基地

为了追击敌人朗德・贝尔军决定兵分两路,距离阿加玛起飞还有 10 分钟,此时敌人大举来袭想在阿加玛升空前将其击坠。第 8 回合时会出现选项决定将要走哪条路线。敌人将从四面八方包围基地,因此一开始就应该将我方主力分散分别迎击敌人,千万不要让敌人侵入基地。为了对付恶魔高达,应优先让多蒙击倒敌人提高气力,如果想收得东方不败则以后都要走 G－高达路线并让多蒙去击倒恶魔高达和尊者高达,如果选择地上路线在击倒恶魔高达后还会有大批敌人援军从下方登场,G 高达中另外四名角色会出现援助,以他们的实力足够对付下方的敌人。同时东方不败和恶魔高达亦再次出现,东方不败驾驶着风云再起登场,需要将他击破两次才行,东方不败攻击力超强,一击就可以将多蒙击坠,要小心提防。

取得道具	对手
バイオセンサー	マスター

第 8 话开始时出现选择项

选择仲间を信じてアーガマにとどまる进入宇宙路线

选择デビルガンダムをくいとめる进入地上路线

宇宙路线　　地上路线

男第 9 话　すれ违う宇宙
女第 9 话　デラーズ・フリート

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方战舰破坏

主人公一行随阿加玛来到宇宙,在月面都市补给后继续追击 GP02。阿加玛的航道和正在向火星进发的机动战舰十分相近,因此朗德・贝尔军决定前去截击机动战舰,同时基伦军亦在宇宙集结兵力。一开始要小心黑色三连星的合体攻击,在第 3 回合时夏亚、贾图和拉拉会登场,同时机动战舰一行亦会以 NPC 出现,不用理会机动战舰,因为他们不会主动攻击,如果想收得拉拉请参看前表。

取得道具	对手
マグネットコーティング	シャア
アポジモーター	ララァ
チョバムアーマー	ガトー
リペアキット	シーマ

男第 9 话 その名はザンボット 3
女第 9 话 ザンボット・コンビネーション

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方全灭

为了追击恶魔高达,主人公和多蒙一行留在了地球。多蒙在得知要和自己的恩师东方不败战斗后心情十分低落,而想要打败东方不败必须领悟明镜止水的境界。在三轮长官的命令下众人前去和扎博特 3 号会合,没想到敌人早到了一步。扎博特 3 攻击力十分强大,是对 BOSS 战的重要角色,以后更可以和泰坦 3 号发动合体攻击,是今后的主力。在全灭敌军后,百鬼帝国增援会于左下角登场,以现在的实力对付他们应该不成问题。

取得道具	对手
マグネットコーティング	ブッチャー
プロペラントタンクS	ヒドラー
メガブースター	ハイネル

男第 10 话　胜利者などいない战い
女第 10 话　ザ・ウィナー

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方战舰破坏

在机缘巧合下朗德・贝尔军再次和机动战舰相遇,不过此次双方并没有大打出手而是言归于好,三轮长官亦一反常态大加赞扬机动战舰部队,但是其话语后面好像另有暗示。机动战舰决定暂时加入联邦军共同行动。众人回到月面基地,这里虽是中立都市但实际上却被吉加诺斯控制着,一场战斗在所难免。本话没有任何援军,所以可以随意分配兵力,机动战舰机体性能十分优秀,是后期的主力。

取得道具	对手
非常食	ケリィ
プロペラントタンクS	シーマ

男第 10 话　舞えよ白鸟!わが胸に
女第 10 话　メガノイドの赌け

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方全灭/ダイターン 3 被破坏

和神圣平等人顺利会合后众人决定前去和破岚万丈会合。在到达合流地点后万丈的秘书持田告诉大家万丈被人劫持了!就在这时泰坦 3 号突然出现,正当众人以为万丈没事之际却发现驾驶者原来是ビュ－ティ,此时千万不要击坠泰坦 3 号,否则会被判任务失败而 GAME OVER。3 回合后万丈会成功逃脱并于第 5 回合乘坐泰坦 3 登场,而敌人则在第 4、5 回合相继出现援军,将敌 BOSS 击坠后两人还会合体为更强的机体,此时一定要小心。

取得道具	对手
チョバムアームー	リサー

男第 11 话　恶梦の闪光
女第 11 话　アトミック・バズーカ

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方战舰破坏

联邦高层推测基伦方夺取 GP02 是为了重演所罗门之战,布莱德则接到指令前往所罗门支援。另一方面机动战舰一行在火星受到敌人攻击不得已以空间转移逃脱,不料却与正和基伦军交战的朗德・贝尔军碰个正着。第 3话敌人援军登场,不过实力不足为惧,注意和拉拉战斗前先击坠夏亚,不然后面无法收得拉拉。

取得道具	对手
カートリッジ	ケリィ
プロペラントタンクS	シーマ
リペアキット	カリウス
ブースター	シャア
V－UP UN IT(U)	ガトー
非常食	ララァ

男第 11 话　无限机动炮
女第 11 话　シノクレット・ウエポン

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方全灭

和万丈回合后收到了阿加玛的通信,得知所罗门之战十分顺利,此时众人决定向吉加诺斯基地出发,另一方面机动战舰一行在火星受到了大批敌人的围攻。此话中敌人的无限机动炮在每个偶数回合结束后会开炮,其攻击力高达 99999 千万不要进入射程之内。本关敌人没有援军,活用圣平和万丈的合体攻击即可顺利过关。

取得道具	对手
非常食	ミン
ブースター	グン・ジエム
リベアキット	ガナン
プロペラントタンクS	ゴル
カットリッジ	ジン

男第 12 话　星の屑の记忆
女第 12 话　スターダスト・メモリー

胜利条件:敌人全灭　败北条件:我方战舰破坏/9 回合内未能消灭敌人

机动战舰部队终于正式加入朗德・贝尔军,此时众人也得知了基伦军的星尘计划,为了阻止殖民卫星坠落地球众人火速赶往战场。本话敌人众多,且要求在 9 回合内消灭敌军,因此应集中优势兵力迅速消灭敌人有生力量。在第 3 回合会有大批敌方援军登场,第 4 回合则有 W 系角色加入。拉拉和夏亚应该用阿姆罗击倒,此时会有事件发生。

取得道具	对手
V－UP UN IT(U)	ララァ
ハイブリットアーマー	ガトー
EW AC 装置	シャア
大型マガジン	シーマ

男第 12 话 登场!究极のモビルアーマー
女第 12 话 精神コントロールシスタム

胜利条件:敌人全灭

败北条件:我方全灭

万丈等人虽然身处敌阵但仍然十分关心宇宙中阿加玛的情况,在得知布莱德等人和机动战舰顺利会合后十分高兴。与此同时我方偷听敌人的通讯得知他们为了研究新兵器利用实战来收集资料,不过此时我方被敌人发现,于是马上进入了备战状态。一开始我军和敌人十分接近,可以派强力机体上前应战,第 4 回合凤和罗莎米亚会驾驶精神力高达登场,第 5 回合阿莲比会成为狂战士登场,此时可以让多蒙前去交战。

取得道具	对手
EWAC 装置	アレンビー

男第 13 话　シャドウミラー　女第 13 话　现れた"影"

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方战舰破坏/7 回合内未能消灭敌人

经过众人的合力，终于粉碎了基伦军的星尘计划，W 高达等人也悄悄离开了，同时战败的夏亚和贾图亦音讯全无。有传言说夏亚在此战中战死，但这会是事实吗？回到朗德·贝尔军方面，众人来到万丈家会合并商量对策。经过商议众人决定先去取得阿加玛的强化部件，不料阿加玛刚起飞便被**クルスク**工业地带的飞弹击落，为了阻止敌人利用大炮获得制空权众人决定先去毁掉大炮。此话所有机体都不能飞行，否则会被击落，而且要在 7 回合内全灭敌军，因此要不惜精神尽快做到速战速决，推荐使用移动力和回避力高的机体迅速前进削弱敌军实力，然后再让大部队逐一歼灭。在把敌军全灭之后，外星人军队会从左上方登场，而第二主角亦在其中，敌人驾驶机体都为第四次中的主角初期机体，性能十分了得，一定要小心防范。

取得道具	对手
W－UP UN IT	アクセル

男第 14 话　天才科学者アイザムの挑战　女第 14 话　平和解放军

胜利条件：敌人全灭　败北条件：零格斯被击毁

最近不断出现鬼怪的地震，据**ルリ**说可能与最近掉下的陨石有关。另一方面，在吉加诺斯总部，吉加诺斯帝国的首脑好像并非一个好战之人，看来吉加诺斯的破坏行为可能和某些人有关。古怪的地震也使得海底的外星人受到影响，因为地震海底城大量进水，而囚禁**エリカ**的监牢亦由于入水的关系而破裂，**エリカ**被冲出大海生死不明，外星人没有了基地遂决定上陆占领基地。同时在新阿加玛上布莱德宣布将有两个同伴加入队伍，一个是**ケ－ラ**，另一个会是谁呢？因为我军在第 3 回合才会赶到，所以一开始**ケ－ラ**不要轻举妄动，而第 4 回合我方主力到达之后方可开始真正的作战。当**リヒチル**被击倒后另一个神秘同伴便会登场，他就是驾驶着百式的柯特罗（夏亚），应尽快与他会合。

取得道具	对手
ミノフスキークラフト	リヒテル
カートリッジ	バルバス
リペアキット	ライザ

男第 15 话　燃える友情　女第 15 话　集合う"G"

胜利条件：敌军全灭　败北条件：我军全灭

朗德·贝尔军把航线转向日本，决定前往早乙女研究所，同时也有人提议去会合超电磁部队。到达日本之后，百鬼帝国中的铁甲鬼得到许可去对付盖塔，同时暗黑大将军亦想同兜甲儿来一场男人间的战斗。不料这一切都是敌人的圈套，铁甲鬼和暗黑大将军只不过是诱饵罢了，战斗刚开始敌人便发动预先设下的陷阱使万能侠和盖塔遭到重创，幸好升庆驾驶盖塔－G 来给龙马替换，而铁甲鬼因为看不惯百鬼帝国卑鄙的做法转而帮助我军，如果让他生存过关的话就会加入我方。因为兜甲的机体受到重创所以应首先回复，第 3 回合有大批敌军登场，我方铁也和炎则会加入战斗，第 4 回合我方大军登场，这时基本上胜局已定。

取得道具	对手
カートリッジ	ワルキメデス
非常食	ダンゲル

男第 16 话　操り人形たち　女第 16 话　マリオネット

胜利条件：敌军全灭　败北条件：我军战舰被击落

敌军的研究所被我方破坏使得他们的计划受到阻碍，所以他们决定加快回收恶魔高达的计划。故事回到朗德·贝尔军，在部队行进间突然遇到大量敌军，正当布莱德准备撤退时卡缪擅自出击，原来在敌军中有风和罗莎米亚驾驶的精神力高达存在，风则好像被人洗脑一样，身不由己地驾驶着精神力高达。一开始我军和敌军相隔比较远，但是千万不要孤军深入，因为敌方在第 4 回合时会出现大量援军，阿莲比亦在其中，这时可让多蒙前去击倒阿莲比，阿莲比在被击倒后说出了恶魔高达的名字，究竟发生了什么事情呢？在击倒阿莲比之后可以让卡缪分别去说得风和罗莎米亚，但是此时她们不会成为同伴，当精神力高达 HP 低于 20% 时便会撤退，在战斗结束后会有分支选项出现。

取得道具	对手
リペアキット	ガナン
カートリッジ	ジン
非常食	ミン
マグネットコーティング	グン・ジエム

●路线选择
ギアナ高地へ行く（G 高达系）
ビックファルコンへ行く（ボルテス V 系）
南原コネクションへ行く（コンバトラーV 系）

ギアナ高地

男第 17 话　我が心、明镜止水　女第 17 话　されどこの掌は烈火の如く

胜利条件：敌人全灭
败北条件：ドモン机破坏

如果想收得东方不败则必须走这条路线，多蒙在ガアナ高地接受休巴鲁的特训以领悟明镜止水，在生与死的边缘多蒙终于领悟了明镜止水的真义，学会了这项特技。此时东方不败的出现令得多蒙愤怒难当再次变回了超级模式，但是休巴鲁的舍身抵挡使多蒙终于又回复了明镜止水，此时ツヤツフル同盟亦赶到此地。第 3 回合敌方有援军出现，我方援军在第 4 回合出现，本话结束后多蒙换乘神高达。

取得道具	对手
マグネットコーティング	アイザム
ハイブリットアーマー	マスター
ブースター	キョウジ

ビッグファルコン

男第 17 话　父をもとめて　女第 17 话　ボルテス V に命を赌けて

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方战舰被击落/ビッグファルコン被入侵/ボルテース V 被破坏

主人公一行正在前往刚健一所在的超电磁ボルチス＜研究所的路上，研究所里刚健一等人正在接受左近寺教授的训练，这时敌人大军袭来。一开始只有刚健一一人独自应战，不过在第 2 回合我方增援便会来到，第 4 回合希罗和迪奥会作为援军登场，迪奥的攻击力和回避力都相当优秀。另外龙马在和蝴蝶鬼交战后可以将其说得。

取得道具	对手
ハイブリットアーマ	蝴蝶鬼
リペアキット	ブライ
ブースター	ハイネル

南原コネクション

男第 17 话　见事！ケロット搅乱战　女第 17 话　フェイク

胜利条件：敌军全灭
败北条件：基地侵入

朗德·贝尔军决定前往南原与豹马他们回合，而机动战舰成员则对超电磁部队一无所知，众人不得不向他们解释。南原此时已被敌军包围，因为超电磁合体还未准备好所以只好先派出一台假的超电磁诱敌，在第 2 回合卡多鲁和积格斯会作为援军登场，第 3 回合豹马终于驾驶超电磁合体出击了，第 4 回合我方大部队赶到，此时基本上胜负已定了，注意敌方 BOSS 级角色在 HP 低于 50% 时会逃走。

取得道具	对手
リペアキット	ダンゲル
ハイブリットアーマー	暗黑大将军

男第 18 话　锻えよ、胜つために　女第 18 话　ネオホンコン・炎上

胜利条件：敌人全灭　败北条件：我方战舰被击落

众人来到香港都十分兴奋，不少人迫不及待地出去购物，但是这其中也有触景伤情的人，卡缪和风第一次会面就是在香港，此时的卡缪难免有些伤心。敌人得知朗德·贝尔军在香港补给之后立刻大军杀到，因为有部分队员没有回来所以一开始只有机动战舰等人应战，这时在街上的卡缪突然感应到风的存在不理会集合指令而在街道中寻找风的下落。一开始敌人集中在左方，不过第 5 回合时右方又会有大量敌援军登场。第 3 回合时我方可以派出第二批部队，第 5 回合时多蒙等人也会登场，此时可以让多蒙前去说得阿莲比，要注意东方不败作为 NPC 虽然会主动攻击敌人，但是他有可能使出不分敌我的地图兵器"超级霸王电影弹"，要小心千万不要被伤及无辜。卡缪驾驶着 Z 高达可以前去说得风和罗莎米亚中的一人，过关后东方不败会传授多蒙最终奥义石破天惊拳。

取得道具	对手
リペアキット	ガナン
非常食	ミン
V－UP UN IT（U）	グン・ジエム
V－UP UN IT（W）	アレンビー
リペアキット	ゴル
ブースター	ロジミア
チョバムアーマー	フォウ

超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

男第 19 话　胜利者たちの挽歌
女第 19 话　魂の扉

胜利条件：敌军全灭
败北条件：我军战舰被消灭/破坏シャッフル同盟

为了防止恶魔高达再度来袭，布莱德要求大家保持第一战斗配置，正当大家讨论有关 DG 细胞的事情时敌方大军来袭，我方亦迅速做出反应迎击。当敌军数量少于 9 架时便会出现第 2 批援军，阿莲比亦在其中，此时可以先让レイン上去说得然后再让多蒙上前说得，最后再用多蒙击坠阿莲比过版后就可使她成为同伴。击倒恶魔高达后东方不败登场，击毁他骑着风云再起的第一形态后，东方不败会驾驶尊者高达独自应战，并且他在 HP 少于一半时使用ド根性回复 HP，要千万小心。击坠他后会出现一段多蒙与东方不败对话的 EVENT。

取得道具	对手
メガブースター	キョウジ

男第 20 话　あの忘れえぬ日々
女第 20 话　ツヴァイザーゲイン

胜利条件：敌人全灭　败北条件：我方战舰被击落

布莱德舰长打算在横须贺与机动战舰部队合流，此时琉璃（ルリ）发觉战舰主电脑好像有些问题可是因为时间关系而没有理会。战斗开始时敌人只要集结于左下方，在第 2 回合机动战舰部队会登场，不过此时机动战舰主电脑出现错误，将阿加玛等人看作敌人攻击，唯一的办法就是将他们击破才能使他们恢复原状，幸好机体的实力不算太强，而且击坠他们之后并不用支付修理费，可以放心攻击。第 4 回合时外星人部队出现，最终 BOSS 第一次现身其 HP 高达 64000，以现在的实力还不是对手，同时在外星人部队里亦再次看到了第二主角的身影。

取得道具	对手
非常食	ブッチャー
高性能レーダー	男/女主角

男第 21 话　决められた道をただ步くより
女第 21 话　ボソン・ジャンプ

胜利条件：敌军全灭　败北条件：我军战舰被消灭

经过一场互相残杀之后，机动战舰部队终于正式加入朗德·贝尔军，接受布莱德的指挥。在谈话中众人谈到一种跳跃技术，并说到现在木星中有一种无人驾驶兵器就拥有这种可以瞬间移动的跳跃技术，此时敌军大举来犯，我方只得立刻迎击。一开始我方和敌人比较接近，应摆好阵型准备迎击，第 2 回合时有一部分敌方增援在地图的右方登场，第 3 回合时我方多拉古那小队则会驾驶强化后的机体 custom 登场，此机体无论是运动性还是攻击力都十分强劲，将成为以后作战的主力之一。另外元一郎的机体在 HP 低于 50% 时便会逃跑，应特别留意。

取得道具	对手
カートリッジ	ワルキメデス
非常食	ダンゲル

男第 22 话　来访者を守り抜け
女第 22 话　イントルーダー

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方战舰被击落/九十九机被击落

朗德·贝尔军整备完毕后向月面基地进发，此时敌人亦发现朗德·贝尔军的动态，准备加以拦截。与此同时，在上一战中被抓住的白鸟九十九在战斗前竟然成功逃脱，而且还被他带走了两个同伴，因此在这一话中除了要将敌人全灭之外还要保护九十九安全逃脱。如果在 19 话中把东方不败击倒，则在此话中风云再起会登场成为多蒙的坐骑使得多蒙实力大增，最重要的是使得多蒙具有了对空属性。第 5 回合时敌方援军会于右下方出现，同时我方也有增援到来，在敌援军中还发现了大介的身影。

取得道具	对手
ブースター	デューク
ガットリッツ	ブラッキー

男第 23 话　「璞たちの战争」が始まる
女第 23 话　正义と、爱と

胜利条件：敌军全灭
败北条件：月面基地被破坏/デューク击坠

万丈向众人解释道前去火星解救难民的任务其实只是表面现象而已，真正的目的是为了把隐藏在火星中的研究资料取出，然后寻找火星内的古代遗迹。另一方面，使用跳跃技术登上火星的明人（アキト）被大量敌军包围起来，情况十分危急。战斗一开始只有明人一人应战，他所出的位置正好在月面基地上方，因为如果被敌人入侵基地就会 GAMEOVER，所以明人一定要死守基地，不能离开。对于敌人的攻势明人只能选择回避或者防御，建议使用集中指令增加回避力，坚持 3 回合后大介会驾驶着グレソダイザ－登场，这时可以让大介和明人交换位置，并让大介气合后选择防御继续坚守阵地，一定要小心千万不要让大介被击坠，否则一样也会 GAMEOVER，同时大批敌人援军也会登场。坚守到第 5 回合时我方终于大军杀到，此时应尽快和大介等人会合，并给他们回复 HP，敌母舰在 HP 低于 40% 时会逃跑，战斗结束后有一段希罗伦们的事件发生。

取得道具	对手
ハイブリットアーマー	暗黑大将军
リペアキット	ダンゲル

男第 24 话　梦色の追迹者
女第 24 话　バーニング・ハート

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方全灭/マイヨ的机被击落

吉加诺斯军中出现了反乱，ドルチェノフ因不满总帅的和平对策而痛下杀手将其杀害，并把罪名推到了マイヨ身上，マイヨ百口莫辩，只好先逃离此地以后再找机会证明自己的清白之身。篡权成功的ドルチェノフ利用吉加诺斯帝国的秘密兵器来威胁联邦政府以达成统治宇宙的愿望，朗德·贝尔军为了毁灭秘密武器决定派大介和事人潜入地底等待机会。战斗开始时只有マイヨ一人孤军应战，第 2 回合时マイヨ的部下会作为 NPC 登场援助，第 3 回合时新阿加玛终于大军杀到。当敌人被消灭掉半数之后会有大批援军登场，而科驾驶着 GP03 亦会在下个回合出现，此时可让科吸引ドルチェノフ离开基地，然后大介等人便能出现一举破坏秘密武器，此时ドルチェノフ会主动攻击我方，在把其消灭之后潜伏以久的ベガ星联合军登场，要注意保留实力以对付他们。

取得道具	对手
バイオセンサー	シーマ
メガブースター	ドルチェノフ
W－UP UN IT	キリカ

男第 25 话　星灯りの小夜曲
女第 25 话　スターライト・セレナーデ

胜利条件：敌军全灭　败北条件：我军战舰被破坏

在舰内阿姆罗等人正在谈论有关外星人的事情，原来这些所谓的外星人其实是地底人，要想成功阻止他们的阴谋便要找到机动要塞。主人公也在此时提出要到机动要塞内寻找证明的相片，他所说出的事情令得多拉古那小队对他产生了怀疑。在机动要塞附近，主人公在自己的机体上装上了炸弹并主动接近敌军假装投降，但是敌人没有接受主人公的投降，于是主人公便引爆了炸弹打算给敌人造成重创。由于主人公机体自爆，附近的敌军 BOSS 受到了极大的伤害后不得不撤离战场，但同时主人公亦生死不明。在第 2 回合マイヨ等人作为 NPC 登场支援我方，此时我方战力明显占优。第 3 回合是迪奥等人会突然出现并侵入敌机动要塞。由于本话中有多名 NPC 角色登场，所以要想全灭敌人并不困难，但是在进攻时要加快速度，不然经验值会被 NPC 抢走，所以速战速决是关键。战斗结束后会有选择项出现分别对应 G 高达路线和 W 高达路线，如果想使东方不败成为仲间此时应该选择走 G 高达路线。

取得道具	对手
チヨバムアーマー	ドルチュノフ

第 25 话结束后的分支

- 选择 デビル机动要塞はどうなっている
- 选择 マリーメイア军はどうなっている

デビル机动要塞

男第 26 话　君を永远に爱してる
女第 26 话　トラストユー・フォーエヴァー

胜利条件：敌人全灭　败北条件：战舰被破坏ケーン被击破/トモン被破坏

主人公成功潜入了敌方基地，同时ケ－ソ的母亲被敌人劫持不得已加入了敌军。一开始敌军数量不多，要注意不要攻击ケ－ソ，因为第 3 回合ケ－ソ的母亲会被救出，ケ－ソ亦同时加入我方。第 3 回合还有敌援军出现，在把恶魔高达击毁之后就可以救出レイソ了。

取得道具	对手
高性能照准器	ドルチェノフ
高性能レーダー	ウォン
バイオセンサー	DG レイン

マリーメイア军

男第 26 话　永远への回归
女第 26 话　トラストユー・フォーエヴァー

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方全灭

击毁吉加诺斯机动要塞之后，希罗等人来到要塞中寻找莉莉娜的下落，在得知莉莉娜被带往资源卫星准备回到地球后众人立刻赶往资源卫星。同时积克斯在得知莉莉娜下落之后单身前去营救。第 2 回合希罗等人登场，第 4 回合我方大军杀到。敌军在第 3 回合和第 5 回合分别出现援军，要小心应付。

取得道具	对手
高性能瞄准器	アクセル
バイオセンサー	五飞

男第 27 话　あなたがいて、私がいる
女第 27 话　エンドレス・ワルツ

胜利条件：敌人全灭　败北条件：战舰被击破

在 OZ 方面杜鲁斯总帅的女儿为了完成父亲的遗愿而捉走了联邦外交官莉莉娜，同时三轮长官亦游说她和外星人合作才可完成地球和平的梦想。但是要想和外星人合作必须先打败朗德·贝尔军才行。同时主人公成功潜入了敌人本部，得知了自己原本的身份。本话一开始只有迪奥等 4 人，不过在第 3 回合时主人公会驾驶机体再次回到战场。因为主人公的反叛，外星人也派出了追击队伍同时登场，在队伍中有第二主角存在，其机体攻击力十分强劲，要千万小心。在第 5 回合时希罗连同我方援军同时登场，而五飞亦在此时以敌人身份出现，不过以我方目前的战斗力要击退五飞将会是一件十分容易的事情。

取得道具	对手
高性能レーダー	モビルドル
プロペラントタンクS	ラミア
メガブースター	五飞

男第 28 话　それぞれの战う意味
女第 28 话　ネオ・シオン动乱

胜利条件：敌人全灭　败北条件：我方战舰击落

主人公终于又回到了朗德·贝尔军，众人对于他的到来都十分高兴，经过这次事件主人公也得知了神秘组织的真实身份，原来他们是异次元世界的联邦军，不过他们派主人公前来的目的是什么呢？与此同时哈曼和ギニアス等人把进攻的目标锁定为查布罗要塞。初期的敌人并不强大，要注意的是让爱娜和西罗分别和诺里斯（ノリス）战斗的话会出现对话，如果让他生存至过关则可变成同伴。在敌人全灭之后，ダソゲル会率领大批战斗兽登场，在ダソゲル登场后一回合，大批新基伦军也会登场，真正的战斗从现在才开始。在新基伦军中有プル和プルツー，如果想使她们成为同伴请参看前表。

取得道具	对手
非常食	ノリス
ハイブリットアーマー	ダンゲル
バイオセンサー	グレミー
V－UP UNIT(W)	プルツー
V－UP UNIT(U)	プル

男第 29 话　地底城强袭
女第 29 话　地底城直上决战

胜利条件：敌人全灭　败北条件：战舰被击破

在早乙女研究所中龙马看见了秘密研制的新机体真盖塔，虽然此项研究是秘密进行的，但是由于三轮长官的原因而暴露了，敌人为了夺取真盖塔亦大军杀到。一开始我方只有龙马一人作战，因为真盖塔不能继承盖塔 G 的改造所以实力并不很强，此时不要主动攻击为妙。第 3 回合时我方援军会出现，同时大批貌似铁也机体的量产型大万能侠也出现在地图上，原来大万能侠的设计图纸被敌人得到，敌人以此作为武器反过来对付我方。在第 4 回合时百鬼帝国还有新的援军登场。由于此话地图多为山地，因此地面机体移动较为缓慢，建议以飞行超级系角色为主力进行攻击。

取得道具	对手
アポジモーター	ジャネラ
ビームコーティング	ブライ

男第 30 话　父と子の绊
女第 30 话　父よ、わが了よ

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方战舰击落/击落スケールーク

经过了一连串的战斗朗德·贝尔军已经身心具疲，但是现在还没到可以松一口气的时候，后面还有更加厉害的敌人等着他们去消灭，保卫地球和平的任务绝对不是一件轻松的差事。这次的对手是刚健一的宿敌ハイネル，他抱着必死的决心前来向刚健一挑战。于此同时刚健一的父亲刚健太郎却被地狱大元帅虏走，地狱大元帅更以此来要挟健一，看来刚健一此战避无可避，一场宿命之战就此上演。当众人刚赶到此地时发现敌人数量并不算多，但是千万不要被眼前的假象所迷惑，因为在第 2 回合和第 3 回合从敌军基地中会出现两批同等数量的援军，这样一来敌军数量将十分庞大，我方战斗起来会有一定的困难。第 4 回合刚健太郎会逃到敌机械工厂进行破坏，这下终于没有了敌军支援。此时我方应集合主力将地狱大元帅打倒，打倒他之后健一的宿敌ハイネル就会登场，拿起手中的天空剑堂堂正正决一胜负吧！

取得道具	对手
バイオセンサー	地狱大元帅

男第 31 话　爱と勇气と力
女第 31 话　变わりゆく心

胜利条件：敌人全灭　败北条件：九十九被击破

在查布罗要塞众人正在讨论关于三轮长官出卖联邦军的事情，联邦军亦下达命令宣布拘捕三轮。这时主人公建议到宇宙去，因为随着战斗的加剧，主人公希望可以将自己的机体进一步强化，此时在格纳库中众人正为了下次的战斗而忙碌着。画面一转来到了木星联合军处，木星人认为地球人是邪恶的化身，而作为正义的一方，他们已经决定向地球的最后防线——朗德·贝尔军发动进攻。战斗开始是我方只有白鸟九十九一人，且身处敌方重重包围之中，幸好白鸟九十九机体的装甲和 HP 都十分高，轻易不会被敌人击落，不过在战斗时还是应以防御为主，因为如果白鸟九十九被击落就会 GAMEOVER。在第 2 回合我方援军会在地图右方出现，此时应尽快和九十九会合。在第 5 回合时敌方大批援军便会登场，而且有 5 架机体 HP 过万，在战斗时要千万小心。

取得道具	对手
ハイブリットアーマー	ブッチャー
高性能レーダー	ラミア

第 31 话结束后的分支
选择 木连のいる方面に向かう
选择 小バーム星方面へ向かう

木连路线

男第 32 话　どこにでもある「正义」
女第 32 话　ネゴシエーター

胜利条件：敌人全灭
败北条件：我方战舰被击破

机动战舰与阿加玛再次分离决定向火星方向进发，希望可以和木星联合军达成停火协议。九十九在和地球人的接触中慢慢改变自己的看法，决定全力帮助地球人达成和平协议。没想到和平谈判只是敌人的圈套，九十九遭到枪击性命难保，一场战斗再所难免。本话敌人十分强大，且拥有防护罩，在第 3 回合和敌全灭之后分别有援军登场，我方则在第 3 回合有明人和凯的支援。

取得道具	对手
アポジモーター	三郎太
ハイブリットアーマー	秋山
バイオセンサー	元一郎

小バーム路线

男第 32 话 战士、再び
女第 32 话 バイブレーション

胜利条件：敌人全灭
败北条件：ジュドー、ルビーナ、ルー被击破

在ベガ星ベガ大王决定派大军前往小バ－ム星捉拿ルビ－ナ，而此时布莱德等人也在前往小バ－ム星路上。在接近小バ－ム星时阿加玛收到了捷多的求救信号，原来他们救出ルビ－ナ后被敌人包围无法脱身。战斗一开始我方只有捷多、ルビ－ナ和ル－三人，一定要使用集中支撑到第 3 回合我方援军到来，我方援军会在地图左下角出现。第 4 回合时敌方外星人部队会登场。

取得道具	对手
アポジモーター	ズリル
ハイブリットアーマー	ガンダル
バイオセンサー	ラミア





男第 33 话　怒りの日轮
女第 33 话　メガノイドの野望

胜利条件:敌人全灭
败北条件:我方战舰被击破

谈判的破裂使得地球与木星的关系进一步恶化，尤利加等人经过讨论发觉战争的根源是为了争夺火星遗迹。此时机动战舰突然得到情报，火星遗迹被敌人侵占了，而且敌人并非木星人，而是新的敌人メガノイド。在战斗中万丈将会强制登场，在把敌人消减至一定数量后会有一批假的泰坦 3 号登场，其 HP 和装甲都非常高，在应战时一定要小心。另外 BOSS 机被击坠后会合体为更厉害的机体再次出战。

取得道具	对手
高性能照准器	リナー
ビームコーティング	トーレス
高性能レーダー	ミレーヌ

男第 33 话　怒る心に火をつけろ
女第 33 话　エリカの决意

胜利条件:敌人全灭
败北条件:ダイモス被击破

成功救出捷多等人后，阿加玛继续向小バ－ム星进发，来到小バ－ム星后，布莱德等人却发现小バ－ム星有一层防护罩可以抵挡攻击，此时ルビ－ナ提议先潜入小バ－ム星将防护罩破坏掉。战斗一开始只有戴莫斯一人，不过第 2 回合时リヒテル会作为 NPC 登场，他的 HP 和装甲都很高是个很好的帮手。敌人在第 3 和第 5 回合时会分别出现支援，我方大军则会在第 4 回合时杀到。

取得道具	对手
高性能照准器	ズリル
高性能レーダー	ガンダル
超合金 Z	オルバン
ハロ	オルバン

男第 34 话　宇宙の果てに消えるとも
女第 34 话　ドン・ザウサー

胜利条件:敌人全灭
败北条件:我方战舰被击破

现在的机动战舰部队处在一个两难的境地，一方面要阻止メガノイド军占领火星遗迹另一方面又要防止在火星附近监视着的木星人坐收渔人之利，于是尤利加决定立即降落火星和メガノイド军决一死战。此战敌人 HP 和装甲都非常高，更有 HP 过 20000 的敌人登场，在第 3 回合和第 4 回合敌方都有援军登场，最后的 BOSSHP 更高达 50000 和 60000，因此一定要派出攻击力强劲的机体在最少的回合内击倒她们。

取得道具	对手
非常食	コロス
超合金 Z	コロス
ハロ	ドン

男第 34 话　归れぬ道
女第 34 话　タイムリミット

胜利条件:敌人全灭
败北条件:ダイモス被击破

在打败オルバソ将军后众人得知他已经在小バ－ム星上安装了炸弹，为了拯救小バ－ム星上数十亿无辜的人民，朗德・贝尔军决定冲入敌阵寻找并拆除这些炸弹。本话的目的是要在 10 回合内消灭敌军，所以一定要速战速决。一开始只有戴莫斯一人，不过此时他会使用气合指令使自己的气力达到 130，所以可以放心出击，第 3 回合时我方援军到达，此时应兵分三路分别消灭敌军，敌方在第 4 回合也会有大批援军前来迎战。

取得道具	对手
非常食	メカ战士ゾンネカイザー

男第 35 话　君らしく夸らしく
女第 35 话　ときにはもっと,私らしく

胜利条件:敌人全灭
败北条件:我方战舰被击破

在消灭了メガノイド军后尤利加决定用机动战舰的主炮击毁战争的根源“火星遗迹”，可是在发炮之后发觉遗迹中有一股保护力量使得遗迹不被破坏。这时木星军已渐渐逼近机动战舰，尤利加想起来可以利用遗迹的力量将他们带出险境，但是需要 10 回合的准备时间，因此本话的目的就是成功度过 10 回合。因为本话中的敌人近乎无限增援，所以应该尽量避免战斗，快速度过 10 回合，当然也可以来练练级。

取得道具	对手
大型マガジン	三郎太
サイコフレーム	源八郎
超合金 NEW Z	元一郎

男第 35 话　友と誓ったこの平和
女第 35 话　すべてはバームの民のたあに

胜利条件:敌人全灭
败北条件:战舰被击破

小バ－ム星上的战争终于结束了，虽然破坏严重可是小バ－ム星上的人们还是担起了重建家园的重任。朗德・贝尔军此时收到了联邦军的通讯，原来基伦方正式向联邦宣战了，联邦要求朗德・贝尔军立刻返回地球，正当布莱德要动身时敌人发动了进攻。此战每当敌方机体少于 3 台时便会出现援军，一共有三批援军出现，不过以我方现在的实力消灭他们应该不成问题。

取得道具	对手
大型ダンジ	ズリル
サイコフレーム	レディガンダル
高性能照准器	ブラッキー
超合金ニューZ	ベガ大王

男第 36 话　运命に向かう者达
女第 36 话　メン・オブ・デスティニー

胜利条件:敌人全灭
败北条件:战舰被破坏/殖民星 2 给敌侵入

今次向联邦宣战的是基伦的哈曼，而敌人亦想乘朗德・贝尔军进入地球之前一举将其消灭。朗德・贝尔军在地球圈附近遇上了老对手贾图、黑色三连星等人，本话的目的是保护 2 号殖民卫星不被敌人侵入，因此一开始便应该向左方前进，利用兵力将殖民卫星团团包围起来。在第 3 回合是敌方会出现大批援军于殖民卫星正下方，当敌机少于 9 台时外星人部队也会登场支援，要注意合理分配兵力。

取得道具	对手
Iフィールドバリア	カリウス
ジャマー	マツシュ
ヒームコーティング	オルテガ
EWAC 装置	ガイア
サイコフレーム	ガトー
V－UP ユニッド(U)	ヘルダイン
V－UP ユニッド(W)	デスカイン
超合金 Z	ブッチャー

男第 37 话　真实の辉き
女第 37 话　ドウルー・シャイニング

胜利条件:敌人全灭
败北条件:战舰被破坏/殖民星 2 给敌侵入

柯特罗提议利用哈曼那里的空间转移系统，而同时哈曼则因为没能抢到殖民卫星而怀恨在心，她派出了王牌 NEWTYPE 部队迎击朗德・贝尔军，务必夺下殖民卫星。此话一开始我方机体便全部在殖民卫星上待机，所以相对而言今次的守护任务比较轻松，第 2 回合时外星人援军会出现在基伦军后方。第 5 回合时还有大批基伦军援军会加入战斗，这里面包括所罗门的恶梦贾图和大批精神力高达 MKII，此时我方应派出强力角色迎战，并多使用援护攻击和合体攻击争取在最短的时间内结束战斗。敌全灭后第二主角再度登场。

取得道具	对手
サイコフレーム	キャラ
超合金ニューZ	ガトー
V－UP ユニッド(W)	レモン

男第 38 话　静寂の声
女第 38 话　サイレント・シャイニング

胜利条件:敌人全灭　败北条件:战舰被破坏

终于到了和哈曼决战的时候了，众人杀到敌军基地，立刻摆开阵势，大战一触即发。在此话中一开始面对的敌人便是射程超远，运动性又高的卡碧尼，所以应主动采取攻势上前迎击。因为敌人会优先攻击超级系角色，所以把两个装甲和 HP 都超多的角色放到前方并使用必中将是非常有效的战法。当敌军少于 11 台时，哈曼便会驾驶专用卡碧尼率大批援军登场。哈曼更加令人头痛，其浮游炮攻击力强劲且射程超远，要对付她一定要用群狼战术，多用合体攻击或是援护攻击迅速消减其 HP。在将敌人全灭后，第二主角又会率大军杀到，因此在前面的战斗中要节省一些战斗力以对付这个强敌。

取得道具	对手
サイコフレーム	マシュマー
超合金ニューZ	ハマーン
ハロ	ラミア

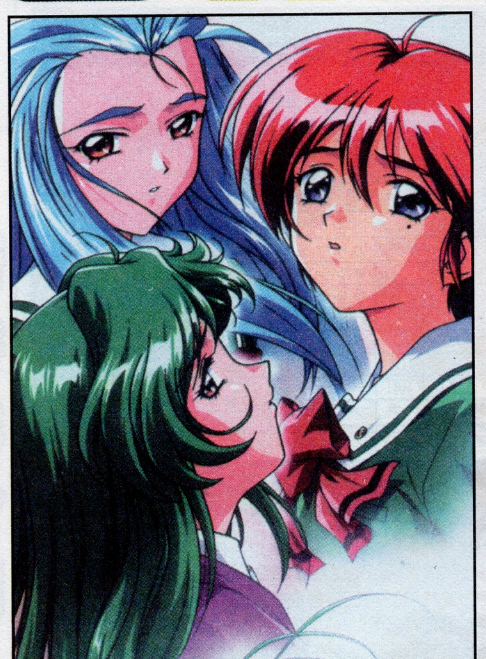
男/女最终话　极めて近く、限りなく远い世界に

胜利条件:击破ツヴァイザーゲイン
败北条件:战舰被击破/主角被击破/过了 10 个回合

朗德・贝尔军利用空间转移终于来到了决战的地点，外星人部队亦说出他们和地球人实际上是同一个民族，都是战斗的民族。敌军已将转移装置对准了地球，10 分钟后地球就会被完全摧毁，所以此战的目的就是在 10 回合内全灭敌军。此战双方都没有援军，可谓公平的较量，相信不用多说大家也知道难度有多高，在这里要强调一点就是速度，要想在 10 内全灭敌军就一定要快千万不要吝啬 EN 和精神。一场惊心动魄的死斗后终于分出了胜负，朗德・贝尔军再次战胜了敌人，保卫了地球。

取得道具	对手
リペアキット	ヴィンデル
プロペラントタクS	レモン
マグネットコーティング	ラミア

THE BATTLE
NEVER END



ときめきメモリアル2 Substories Memories Ringing On

PRODUCED BY CLOUD

机种:PS	厂商:KONAMI	类型:AVG	媒体:CD-ROM	价格:5980 日圆

女主角们及隐藏角色全部结局的完整攻略!

本作分支流程的组合与前作《Leaping School Festival》完全相同,是在游戏的一开始就必须选择进行和哪一个女主角交往的分支。然而,包括所有隐藏角色的全部完美结局以及BAD ENDING所需的达成条件都有极大的不同。面对女孩子,你有很多的选择,只有迎合对方喜好的选项才可提高她对你的好感度,引导你通往完美结局的分支,所以以下的分支选择图是最为至关重要的部分,一定要好好研究哟。

- 光と纯が校庭で抱き合ってたシーンかな? ▶ 琴子路线
- 俺の下驮箱に谜の手纸が入っていたことかな? ▶ 光路线
- 水无月さんと光が无茶苦茶怖かった时かな? ▶ 华澄路线



最初分支在这里决定

攻略重点

●有关好感度的问题

攻略中有些对话能起提高女主角好感度的作用,某些对话框下面会用一个"♥"来表示好感度上升,而用"♥"来表示好感度下降。某些女主角需要在剧情终了时得到一定数量的好感度,这样才能见到完美结局(琴子例外)。如果到最后好感度仍然不够的话,也不会进入BAD ENDING,而会根据你的决定进入其他角色的结局。

●"其他结局与路线"

在攻略过程中如果进入了"その他ED&チャート"的分支,就会来到前两作的6位女主角的分支情节,或是达成BAD ENDING。至于达成各角色结局的条件可以参看后面的详细介绍。佐仓枫子的FANS请注意,从阳之下光的分支路线即可通往枫子的结局。

●光之川原的特殊事件

在华澄攻略的MEMORIES 4当中选择"今すぐ~",或是选择"放课后~"→"疑われた~",即可引发和阳之下光一起去川原的特殊事件。这也是达成麻生华澄完美结局的必须事件,千万不要错过。

KOTOKO MINADUKI 水无月 琴子

基本上没有什么分支情节,只是攻略的长度略微显长,注意不要走到BAD ENDING即可。另外在某些分支若选择有"♥"的对话,会使琴子的好感度下降。

PROLOGUE
- 光と纯って、~ / もうすぐ受验~ / 一绪に归らない?
- はっきりいって~ → 到光&琴子路线 ※1 / 纯と光、上手く~
- 言えてるかも / それはどうだろう…

MEMORIES 1
- やっぱり闻いてみよう / 闻かない方がいいな… / とりあえず挨?~
- やっぱ呼び止めて~ / ま、いいか、~ (BAD)

MEMORIES 2
- 一刻も早く助け~ (♥♥) / もう少し样子を~
- やっぱり助けなきゃ!! (♥♥) / 连れて逃げよう!! / …ただ见てよう
- 俺、惊いちゃったよ / ダメじゃないか (♥)
- 映画室がいいな / ボーリング场にしよう
- お茶だよね? (♥) / コーヒーにする? / コーラでいい?
- ボーリング / ビリヤード
- お茶屋に寄ろうよ (♥) / 茶店に行こう / 归ろうか?
- 俺、ちょっと~ / …(何言っていいか~)
- 水无月さんって~ / 光とホント~ (♥) / そんなの知ってるよ

MEMORIES 3
- 水无月さんと同じ~ / うん、光と~ / う…ん、よく~
- 水无月さんと一绪に~ (♥) / 水无月さんの出来は~ (♥♥) / 光は大丈夫かな? (BAD)
- 水无月さん、~ / 学校に报告に行こう

MEMORIES 4
- 穂刈の事な话す / 别の话题を话す
- 水无月さんの作った~ / 水无月さんのカッポウ着姿~
- 美味い!! / 完成品が~ (♥) / ちょっと甘すぎかも… (♥)
- つい见とれちゃって (♥) / 似合うね、カッポウ着 / エプロンのほうがいいよ
- うん、そうするよ / どうしたんだと、~ / いいよ、光と归るよ (BAD)

MEMORIES 5
- 归る / 校门をくぐる
- 话しかける / そのまま立ち去る
- 光に话す / 黙ってる

MEMORIES 6
- 二人の友情が~ / 光、昔から~ (♥)
- 光の话题を发ける (BAD) / 违う会话ゑする
- 昨日も泣いてたでしょ? / 光となにかあったの? / 黙って头をなでなで (♥♥)

MEMORIES 7
- あ、水无月さん? / どなたですか? / 光? (BAD)
- 事情を闻く / 戸惑ったことを告ける (♥) / なにも闻かない (♥♥)

MEMORIES 8
- お茶だよね? / コーヒーにする? / コーラでいい?
- ボーリング / ビリヤード
- お茶屋に寄っていこう / 水无月さんを送る / 归ろうかな
- じゃ、少し散歩しようか? / お嬢さんの目、~ / 观たいテレビあってさ (BAD)

MEMORIES 9
- 试写会に诱う / べつの话题をする
- うん、乐しいよ / 难しい质问だね (♥♥)
- 光に断られちゃってさ (♥♥) / 水无月さんを诱い~ (♥)

MEMORIES 10
- 水无月さんの部屋を~ / おとなしく待ってる
- 水无月さん、发、~ / あっ、光、ロングヘア~ (BAD) / うぉ~ブルマア!!
- 今のロングヘアーの~ (♥) / 短い发の水无月さん、~ / 短いのも长いのも~ (♥)

MEMORIES 11
- さすが水无月さん、~ (♥) / それはまた…~
- バンソウコウ集めが~ / 看护妇でも目指す~
- 3人で一绪に归ろうよ / あれ?纯と~

琴子 ENDING

※1:该路线见本攻略第3页

HIKARI HINOMOTO
阳之下 光

很少有让人难以决定的选择项，与她交往透着一股轻松的氛围，只需按照自己所好和她对话就可达成结局。值得一提的是，按照本流程看不到电影。

PROLOGUE
こういう话は～ / 一番气乐に～ / やっぱり相谈事～
やっぱり、谁かに～ / 气晴らしに、～
到枫子路线 ※2

MEMORIES 1
うし…发きは～ / あっ、その前に、～
ほむらの奴に～ / 寿さんに～ / 伊集院さんに～
わ、わかったよ! / 别に、追いかける～
慰める / ボーリングに诱う ♥

MEMORIES 2
ジュース1杯～ / 食事につきあって～ / 光のハートでも～
是否在保龄球比赛中胜出 YES / NO
やる / やらない

MEMORIES 3
うん、光と水无月さん～ / すぐわからないけど～ / 光と同じ大学なんだ
BAD
お守り? ♥ / カンニング?? / 非常食?

MEMORIES 4
やっぱり家で食べるよ / それいいかも!
到其他结局或路线
美味い! ♥ / …不味い ♥♥ / ソコソコだね

MEMORIES 5
俺は嬉しい ♥ / 才能埋もれ～ / ぜいたくだよね ♥♥

MEMORIES 6
じゃ、OK! / ごめん、～
やっぱり OK / どうしてもやだ
BAD

MEMORIES 7
ボーリング、～ / 今日はビリヤードに～
じゃあ、～ / なんで～
じゃ、ボーリングで～ / でもやっぱり～
BAD
话しかける ♥ / 见て见ないふり ♥

MEMORIES 8
忙しくないけど～ / すごく忙しい
BAD
视く / 视かない
气に入ったよ ♥ / う…ん、履けそうに～ / 气持ちが嬉しいよ

MEMORIES 9
胜负を止めさせる / 胜负を静观する
光らしくないよ ♥♥ / じゃ、胜手にしなよ
光の气持ち、～ ♥ / 神户さんの～ / いいレースだったよね ♥♥
♥=6以上
光 ENDING

HIKARI HINOMOTO
麻生 华澄

通过华澄的某些分支，可以很轻松地到达其他角色的流程和结局。注意只有在引发了 MEMORIES 4 中与光一起去川原的事件才可以达成完美结局。

PROLOGUE
实は、来な梦～ / …いいや、なんでも～
到光路线 ※3
いつも以上に怖い～ / そりゃ、もちろん～
うん…发きは～ / あっ、その前に、～
八重さんに～ / 白雪さんに～ / 一文字さんに～
水无月さんを～ / 华澄さんだよな。～
到琴子路线 ※3

MEMORIES 1
华澄さんが～ ♥♥ / 水无月さんに～ ♥ / 俺にはどうすることも～
いや、やっぱり～ / 昨日からあんな～
このまま、そっとして～ / あれこれ考えるより、～
到其他结局或路线
明日さ、～ ♥ / さっきのことさ、～ / あ、あの、俺、～
到其他结局或路线
言いづらいなら～ ♥♥♥ / ちゃんと说明～ ♥

MEMORIES 2
气分转换といえば～ / ちょっと身体～
いや、凄く、～ ♥♥ / 气分转换にはなったね ♥ / つまらなかったね…～
やっぱボーリングかな? / やっぱビリヤードかな? ♥

MEMORIES 3
とにかく水无月さんの～ / 华澄さんに～
うん、全然 / 嘘だよ、～
到其他结局或路线
～华澄さん、～ ♥ / あの人とは、～ / …い、いや、～
BAD

MEMORIES 4
今すぐ、～ / 放课后、～ / …やっぱり、～
疑われたことが～ / 先生を殴ったから～ / …ごめん、～
变だよ、これで～ / 俺にだって～ / この边はホコリ～
そんなんじゃないよう ♥ / 言ってる意味が～ / それ变だよ、～ ♥♥

MEMORIES 5
何か话し挂けてみよう / 微笑みかけてみよう / …ニラミかえしてやる
い、いい天气だね / 今日は一段と～ / 俺の颜に何か～
とにかく行ってみるか / 行っても无驮だよな～
到其他结局或路线
之前是否与光一起去过川原 YES / NO
BAD
いや、そんなこと～ / 本当だよ～～
うん、その方がいいぞ / やっぱり止めておこう～

MEMORIES 6
闭馆まで游んでいこうよ / どっか寄り道て～
到其他结局或路线

MEMORIES 7
华澄さんが谁と～ / …だって、どうなったか、～ ♥ / いずれにしても～ ♥♥
BAD
♥=6以上
华澄 ENDING

副主角事件攻略

寿 美幸
白雪 美帆&真帆
八重花樱梨

以下的内容是前作《～Dancing Summer Vacation》中三个女主角在本作成为副主角的路线，分支条件也列在下表之内。

MIYUKI KOTOBUKI
寿 美幸

条件 在光·MEMORIES 1 内选择“寿さん～”以及光·MEMORIES 4 当中选择“やっぱり～”；或者在华澄·MEMORIES 3 当中选择“うん、全然”。

うん、喜んで行くよ / ちょっと都合が悪いな
BAD
ボーリング场に行こうよ / 映画见に行かない?
じゃあボーリングに～ / じゃあビリヤードに～
とにかく话してみてよ / 言いたくないなら～
やっぱり友情だよ / 恋爱に决まってるよ
美幸 ENDING / BAD

MIHO&MAHO SHIRAYUKI
白雪 美帆&真帆

条件 在华澄·PROLOGUE 之中选择“白雪～”，之后在 MEMORIES 1 里选择“このまま～”或是“さっき～”，又或是在 MEMORIES 5 中选择“行っても无驮～”。

大人しい白雪さんかな / 元气な白雪さんかな / いや、やっぱり～
BAD
ボーリンク、んがとう? / 映画がちょうどいいよ
やっぱ、ボーリングかな / ビリヤードがやりたいな
植物园が～ / その后の方が～
美帆 ENDING / 真帆 ENDING

KAORI YAE
八重 花樱梨

条件 在华澄·PROLOGUE 之中选择“八重～”，之后在 MEMORIES 1 里选择“このまま～”或是“さっき～”，又或是在 MEMORIES 5 中选择“行っても无驮～”。

俺のこと～ / もうすぐ卒业だなって～ / お腹すいて～
もしかして、～ / ごめん さっぱり～
BAD
ボーリング场に行こうよ / 映画见に行かない?
面白いらしいよ。～ / 嫌なら见るの～
BAD
ボーリングにしよう / ビリヤードにしよう
花樱梨 ENDING

※2:该路线见本攻略第4页　※3:到各路线的 MEMORIES 1

美好的高中生活就要结束了 你能留下怎样的回忆呢?



本作应该是 PS 上《心跳 2》系列的最后一作了，经历了那么多的资料片，我们的主人公想必已经成为了恋爱的高手。伴随着本篇的开场音乐《勇气の神样》，拉开了主角继续“追女仔”的序幕，可是他依然是那样的迟钝，对于女孩子所说的一切都只能用“是这样啊～”一句话来搪塞，要么就是用我们都已听腻了的“咦?”来表示对于眼前事物的惊奇，没有丝毫的进步。不过就算是这样的男孩子，喜欢他的依然是大有人在，而那些听起来毫无美感的语句，在对方的耳里就变成了世上最有情调的甜言蜜语，不能说这不是一件非常奇怪的事情。

很多玩家应该对《心跳 1》当中的藤崎诗织有一种特殊的情愫，在本作中可以通过一定的分支组合达到藤崎诗织的结局，藤崎诗织的 FANS 想必一定非常期待吧。由于本作是《心跳 2》的最后一部资料片了，所以基本上每个曾经登过场的比较知名的角色都会有一个结局，也算是有个完美的结束吧。下面的攻略中将会有所有的副主角的流程以及达成完美结局的条件，你可以选择自己喜欢的女孩子来展开对她的追求，最后完成美妙绝伦的告白场面。



阳之下 光&水无月 琴子 with 藤崎 诗织

在与纯一起进行的 MINI 游戏中，如果获得 2 连败，则会直接进入 BAD ENDING。由于对方是一个失误比较少的好手，所以应该选择自己擅长的游戏来进行挑战。另外，光与琴子结局的内容与之前单独的路线完全相同。

♥光好感度上升　♥琴子好感度上升

PROLOGUE
- 光と纯が校庭ど～ / 俺の下驮箱に～（到光路线 ※3） / 水无月さんと光が～（到华澄路线 ※3）
- 光と纯つて～ / もうすぐ受验～ / 一绪に归らない?
- はつきりいつて～ / 纯と光、上手く～（到琴子路线 ※3）
- 俺がショック～ / 光卜纯ガ～

MEMORIES 1
- うん～ / えつ!?…纯も～（BAD）
- 昨日のことを～ / つき合わせて～
- 纯 / 水无月さん / 光

MEMORIES 1
- ホントは气乘り～ / ダブルデートで～ / 约束したから…

MEMORIES 2
- そんなことは～ / 二人でばつくれ～ ♥
- 映画馆 / ボーリング场
- 光と座るか ♥ / 水无月さんと～ ♥ / 纯…とかな
- ボーリング / ビリヤード
- 光 ♥ / 水无月さん ♥ / 纯
- 光 ♥ / 水无月さん ♥

MEMORIES 3
- 水无月さんと～ / うん、光と～ / 光と同じ大学
- 水无月さんと一绪に～ ♥ / 水无月さんの出来は～ ♥♥ / 光は大丈夫かな?
- 水无月さん、～ / 学校に报告に行こう
- お守り? ♥ / カンニング?? / 非常食?

MEMORIES 4
- このままじゃ～ ♥ / 光の指轮なら～ / ま、俺には～（BAD）
- 指轮、大切に～ / 水无月さんと～ / 安モンの指轮（BAD）

MEMORIES 5

此处无分支选择

MEMORIES 5
- まかせとけよ / おまえが行きなよ（BAD）
- 良かつたね、猫～ ♥ / 光つて、猫好き～ / 光でも助けられ～

MEMORIES 6
- そうとは～ / そうかも～ / 泥棒猫に情けは～

MEMORIES 7
- 光は俺が好き～ / かけがえのない～ / 纯、お前の彼女～
- …わかつた、～ / 断る!（BAD）
- うん、いいよ ♥ / それは止しとくれ（BAD）

MEMORIES 8
- ボーリング / ビリヤード
- 是否是迷你游戏中取胜　YES / NO
- NO：再挑战を申し入む / 再挑战を申し入まない
- 是否是迷你游戏中取胜　NO → BAD　YES
- 纯、光に～ / 水无月さんと～ ♥

MEMORIES 9
- きつとできるよ / 努力次第だね ♥ / ムリじゃない?

MEMORIES 10
- 见たいなあ ♥ / ま、顽张つてよ
- うんわかつた、～ / ちょつと面倒～（BAD）
- この项二人が～ ♥ / 长い付き合い～ / あの巾着、～
- ヤなことでも～ / いい走りだつたね ♥ / ごめん、见て～
- 理由を闻く ♥ / べつの话题に ♥

MEMORIES 11
- うん、やつぱり～ ♥ / 伤えなくても～

MEMORIES 11
- 入ろう…… ♥ / 泣いてるの? / 学校にもどろう
- 樱、まだ～ ♥ / 水无月さん、～ / 校舍にもどろう～

ENDING

· 好感度在 4 以上且比琴子的好感度高

▶光 ENDING

· 好感度在 4 以上且比光的好感度高

▶琴子 ENDING

· 光和琴子的好感度一样都在 3 以下或 4 以下

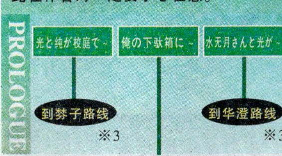
▶藤崎诗织 ENDING

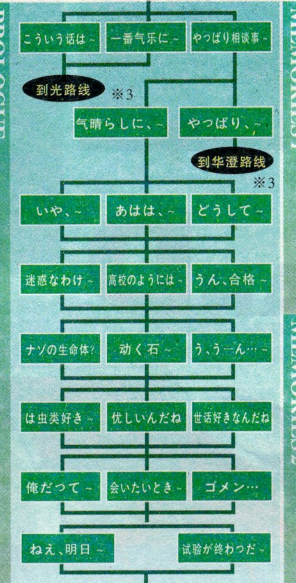
※3：到各路线的 MEMORIES 1

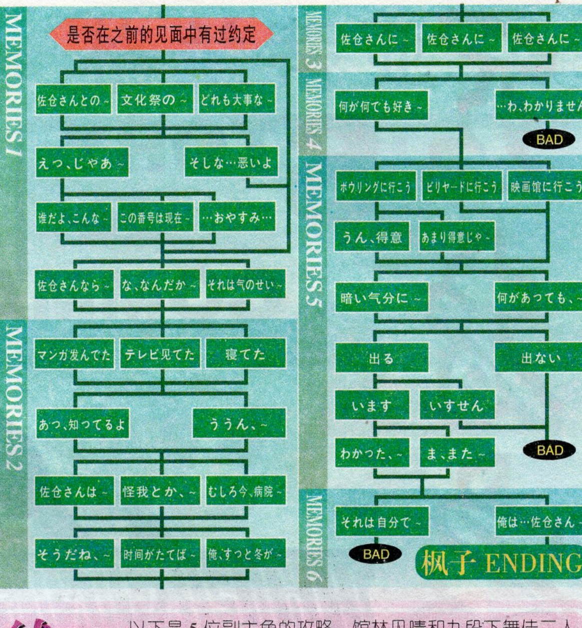


佐仓 枫子

与其他的副主角相同，枫子的结局不会受到好感度的影响，如果不顾对方心情乱选一气则会因为这个而导致BAD ENDING。还有，完美结局之前的选择有很多都是通往BAD ENDING的，因此在作答时一定要小心在意。



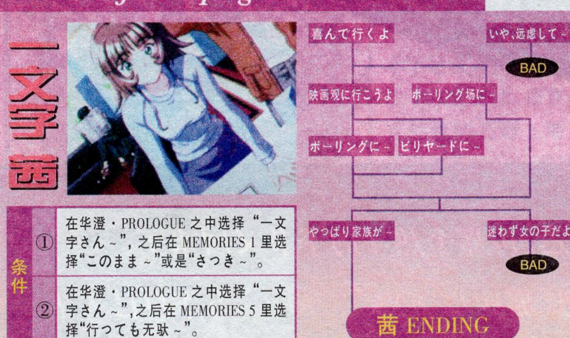




通往副主角结局的路线

以下是5位副主角的攻略，馆林见晴和九段下舞佳二人与藤崎诗织的登场条件大致相同只是在好感度方面做文章即可。所有选项的好感度参看下表。

Heroine of "Leaping School Festival"



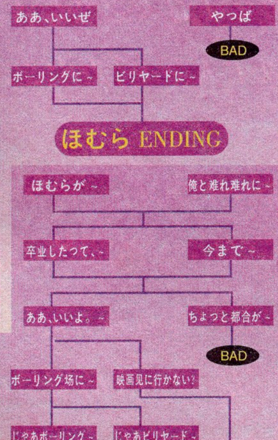
一文字茜

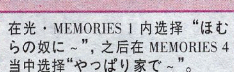


条件	
①	在华澄・PROLOGUE之中选择"一文字さん～"，之后在MEMORIES 1里选择"このまま～"或是"さつき～"。
②	在华澄・PROLOGUE之中选择"一文字さん～"，之后在MEMORIES 5里选择"行っても无驮～"。



赤井ほむら





条件：在光・MEMORIES 1内选择"ほむらの奴に～"，之后在MEMORIES 4当中选择"やっぱり家で～"。



伊集院メイ



条件	
①	在光・MEMORIES 1内选择"ほむらの奴に～"，之后在MEMORIES 4当中选择"やっぱり家で～"。
②	在华澄・MEMORIES 3当中按照"うん、全然"→"伊集院さんに～"的顺序来选择即可。

Other Characters

下表中圆圈数字表示该路线的MEMORIES数



馆林 见晴

♥…光好感度上升

条件：在光的路线之中使光的好感度在5以下。

光路线好感度上升一览

MEMORIES	选项		MEMORIES	选项	
①	慰める		⑦	话しかける	♥
	ボーリングに诱う	♥		见て见ないふり	♥
③	お守り?	♥	⑧	气に入ったよ	♥
	カンニング??			う…ん、履けそうに～	
	非常食??			气持ちが嬉しいよ	
④	美味い!	♥	⑨-1	光らしくないよ	♥♥
	……不味い	♥♥		じゃ、胜手にしなよ	
	ソコソコだね		⑨-2	光の气持ち、～	♥
⑤	俺は嬉しい	♥		神户さんの～	
	才能埋もれ～			いいレースだったね	♥♥
	ぜいたくだよね	♥♥			



九段下 舞佳

♥…华澄好感度上升

条件：在华澄的路线之中使华澄的好感度在5以下。

华澄路线好感度上升一览

MEMORIES	选项		MEMORIES	选项	
①-1	华澄さんが～	♥♥	②-2	やっぱボーリングかな?	
	水无月さんに～	♥		やっぱビリヤードかな?	♥
	俺にはどうすることも～(①-2へ)			…华澄さん、～	♥
①-2	明日さ、～	♥	③	あの人とは、～	
	さっきのこと(BAD)			…い、いや、～(BAD)	
	あ、あの、俺、～(①-3へ)			そんなんじゃないよ、～	♥
①-3	言いづらいなら～	♥♥♥	④	言ってる意味が～	
	ちゃんと说明～	♥		それ变だよ、～	♥♥
②-1	いや、凄く、～	♥♥	⑦	华澄さんが谁と～(BAD)	
	气分转换にはなったね	♥		…だって、どうなったか、～	♥
	つまらかったね…			いずれにしても～	♥♥



野美 すみれ

条件：要达成すれみ的结局，必须读取《心跳2》本篇的SYTEM DATA记录来进行游戏。在华澄・MEMORIES 3当中按照"うん、全然"→"……诱う相手がいないな"→"いや、あるぞ！"的顺序来选择即可。

注意！

要想看すれみ的结局，必须得有《心跳2》的SYTEM DATA。如果没有该记录的玩家，最好再在本篇中向すれみ告白一次。如果在第一年的2月11日的运动COMMAND→第一、第二年的足球比赛之后与すれみ见面→第三年的2月17、24日实行运动COMMAND，满足以上条件后，再以没有任何人向你告白的状态迎来毕业，一切都会自然地发生。随后再在初期设定当中读取一下SYSTEM DATA即可。

王者之书



★ 21 世纪初，"KOF"大会开幕。虽然有些迟，但那个热斗的季节又回来了。

★ 大家一定还记得去年夏天留下的遗憾吧！那些将"SNK"、"KOF"当作自己人生一部分的人，其价值被否定的瞬间，长期交往的人忽然被告之"再已不会见面"的瞬间……今天，这帮家伙又回来了，以主人公 K'为中心，10 队共 40 人完全登场。

★ 这回的"KOF2001"由韩国会社制作，由日本会社出品，旧 SNK 开发部的全体员工，倾注了最大限度的热情并继承了共同作业的传统，完成后由日本首先发卖，发卖日期定为 11 月上旬，硬件仍是 MVS，保证操作感品质不变。

★ 最后要告诉大家的是，这回的"KOF2001"是 NESTS 的完结篇。

这是否意味着 KOF 自身的完结，还不清楚。

支持这一经典游戏，是我们自身的使命。

『K.O.F.2001』COMES OUT EARLY IN NOVEMBER 2001!!



K'

アイントリガー	↓↘→+A 或 C
クロウバイツ	→↓↘+A 或 C
ミニッツスパイク	↓↙←+B 或 D
ヒートドライブ☆	↓↘→↓↘→+A 或 C
チェーンドライブ★	↓↘→↘↓↙←+AC

鳞

飞天脚	→↘↓↙←+B 或 D
铁斩舞罗杀	↓↘→+A 或 C
无影红砂手	→↓↘+A 或 C
飞贼奥义乱舞・毒蛾☆	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
飞贼奥义千手罗汉杀★	↓↓↓+AC

薇璞

ブーメラン・ショット	←↙↓↘→+A 或 C
フック・ショット	空中↓↙←+A 或 C
ストリングス・ショットタイプA	→↘↓↙←+A
ソニック・スローター☆	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
ソニック・スローター★	↓↙←↙↓↘→+AC

玛西马

M4 型ベイパーキャノン	↓↙←+A 或 C
SYSTEM1・2:パキシマ・スクランブル	↓↘→+A 或 C
M11 型デンジャラス・アーチ	接近时←↙↓↘→+B 或 D
バンカーバスター☆	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
マキシマリベンジャー★	接近时(→↘↓↙←)×2+AC

HERO TEAM

K'
薇璞
玛西马
鳞

深夜，一座像研究所的建筑中，闪进了三条人影。

“哼，这儿也空了！”

一个身穿黑衣，有着满头银发的男子，忿忿地说，他的右手上装着深红的保护装置。

“晚来了一步……”

手里绕着一条软柔鞭子的女人，嘟囔着。

“真的什么都没有吗……还是小心点为好……这一带好像没什么危险品。”

剩下的那位巨汉，足有两米多高，在周围来回检查着什么。

三人的脸上，均露出焦急及失望的神色，其实他们三人原本是来突袭 NESTS 的。

可谁知，NESTS 似乎早已察觉出了这一切，并且提早作出了对应，使眼前的这三个人扑了个空。

“薇璞！那帮家伙是怎么得到风声的？”

巨汉玛西玛用蚊子般的声音寻问着。

“不知道，我也不是最先知道情报的人，要是有谁抢在我的前头，那也没办法了。”

“……噢，你误会了，我并不是怀疑你……对了，K'，你不觉得这回的疑点也太多了吗？”

“什么意思？”

银发男子小声答了一句。

“今年的 K. O. F. 照常举行吧？每次都一样，怪事不断，今年大赛的出场图都看过了吧？NESTS 队，是 NESTS 队呀！！你们想过没有，原来偷偷摸摸使用的秘密组织的名字，这次可是堂堂正正地拿到你面前来了？”

“是啊，NESTS 的名称，只有一部分当权者知道，这回终于拿到台面上来了。”

“刚刚街上的那帮人，好像知道些什么，要不要找来问问？知道多些总有好处……”

“我也想过，但怎么问呢？下次再说吧……！！”

“！？”

三人一齐闪身躲了起来，K'低声问玛西玛。

“玛西玛……你看了吗？”

“嗯……可是怎么忽然又没了，到底怎么回事？”

玛西玛悄声回答的瞬间，影子又开始动了。

“怎，怎么这么快！”

黑影绕过玛西玛，一下子闪到了 K' 的面前，说时迟，那时快，黑影向 K' 出招了。

K' 同时，也使出了炎拳。

激烈的振动声划破了黑暗，但炎拳并没有击中黑影，可黑影的手臂脚被薇璞的鞭子制止住了。

“喂，别多管闲事……”

“噢？K' 你才应该避开这些无为的战斗吧，别争了，快说话吧。”

月光透过窗棂照在屋子中央，三人将那名黑衣男子绑在了椅子上。

三人都认出了他——鳞。

“……你袭击我们的目的，就是为了这个吧？”

薇璞把一张照片扔在了鳞的眼前，鳞脸上自信的表情开始动摇。

“果然，你以为袭击了我们，就可以见到这个男人了吧？”

“……”

“不说话……好，不要紧……喂，K'，把鳞也算在咱们队里吧？”

“你说行，当然没问题！”

“哎，K'，薇璞，你们不是说真的吧？要不然，咱们怎么死的都不知道。”

玛西玛一脸疑惑。

“……你要这么说，我就没话了……”

鳞满不在乎。

“哼，真不招人待见，但要是 K' 和薇璞都赞成，我少数服从多数，那么，臭小子，握个手吧……”

玛西玛刚伸出手，鳞已经消失了。

“混蛋，连一点规矩都不懂吗！”

“算了吧，玛西玛，鳞成为了同伴，大家都很高兴，是吧 K'？”

“……”

K' 一句话也没说，走了。

K' 一个人仰望夜空

我的过去，……我的将来……那帮家伙……NESTS……我的能力……克里撒里克……对抗我的能力……库拉……

“K' 这家伙，一副思想者的样子。”

“是呀，但他身上的担子也很重呀，为了已经牺牲的人们……”

“嗯……也为了我们自己……所以一定要打倒 NESTS！”

“……没错……”

二人也仰望夜星，在三人的目光中，几万颗星星闪着光。

NESTS TEAM



克拉
福克西
K9999
安海尔

“哼，真是蠢呀！一个个的！”

昏暗的屋子中央有一张桌子，一个男人一屁股坐在上面，发出了刺耳的摩擦声。

桌子周围，有二个女人。

“怎么了？”

一个将头发梳得像大尾巴一样的女人问道。

“上次，我们不是那家伙 COPY 得哪儿都是吗？现在已经没有用了！哟！？福克西——呀？”

“所以，你想让原型也消失是吧。……草雉京，他惹的麻烦可真不小！库拉！！”

“哼，……那咱们应该找能将这个能力移植的人了吧。对了，K’怎么样？上次被他逃掉了！是吧，干部！”

“你说够了没有，K9999！”

另一个，高高瘦瘦的女人插嘴道。

“算了，戴安娜，都是自己人……别吵了。”

“好，我不说，那咱们会场见，大家不是都有事吗？”

“好，大会见。”

K9999 没说话，开开门，出去了。

“怎么了？”

随着清脆的脚步声，说话的人来到了 K9999 的面前。

“哼，那帮家伙，居然小看我！”

影子站在逆光处，看不清脸，但通过轮廓可以看出，是位身材曼妙的女子。

“这事呀！别在意嘛 K9999。”

但 K9999 似乎没有听见女子的安慰，继续发着劳骚。

“哼，拿我和 K’比！听我说！安捷尔，这又没敌人！！”

“是呀！是呀！K9999 世界第一强，K’算什么！还比不上我呢！”

“住嘴！！”

K9999 的声音在昏暗的走廊上回响。

“你听着！你听着！！！我会亲手打倒 K’！！”

说完，他就推开安捷尔，冲下楼梯去。

“喂，等一下 K9999……”

接着，安捷尔追了上去。

先前，与 K9999 发生口角的俩个女人仍在那暗屋子里。

“真是个麻烦的同伴呀！”

“是呀！”

“还是多注意点比较好，安捷尔，还有 K9999 都不简单。”

“就是呀，凭实力，他们可以争夺组里的第一、第二呢。”

“噢，对不起，这次，我并没有正式接受出场的命令。……所以，那个人……”

“明白了，戴安娜，库拉的事就拜托你了。”

之后，两人便陷入了沉默，这回的大会召开，还有库拉……这回的任务显然与 NESTS 组织的意图不符，但命令就是命令，这正是向组织表诚心的时候，从这两个人的对话中就可以看出了，沉默持续着，一声不发，就这样，两人面对着面，用眼睛交谈着。

梦……在地球上坠落……是死吗……不可思议的是死并不可怕……好像谁会来保护我……似的……！！

“CANDY！！”

眼睛一下子睁开，泪水涌了出来，这种情景不知遇到过多少次了，她并不拭去泪水，反而就这样走到窗边，阳光由于窗帘的阻隔，显得那么的微弱，像这样能活着看到阳光，也全是拜“CANDY”所赐。回组织的话，就能见到 CANDY，也许，这次的任务就是 CANDY 举办的。但那时候，不是 CANDY，是机器人……无论怎么改造，我是生物，已经死了，可是……最近为什么总有这种念头，我真的进行过改造吗，没有以前记忆的我，真的是人吗？

屋中的镜子映出了她的影像，我……究竟是谁？是一个坏了的机器人吧？……这一念头经常闪现，我不要，我不要想！还有……还有，可恶的家伙！背叛组织的家伙！！无论他在哪里我一定要找到他，其实，这和我有什么关系？这么做并不是为了组织，而且……

“算了！！”

任自己自由落体在床上，现在没什么心情再考虑这些事了……

“唉～，有什么好事吗～”

出了声，却也没有什么变化，仿佛屋子与天相通。

铃……铃……铃……

“一定是戴安娜打来的！”

库拉一下子向电话飞去。

K9999

K9999	
うるせぇっ！	→＋C
あっちへいってろォ！	↓↘→＋A 或 C
割れろお！	→↓↘＋A 或 C
月…☆	↙→↘↓↙←↘＋A 或 C

クーラ・ダイアモ	
ダイアモンドブレス	↓↘→＋A 或 C
クロウバイツ	→↓↘＋A 或 C
レイ・スピン	↓↙←＋B 或 D
ダイアモンドエッジ☆	↓↘→↓↘→＋A 或 C
フリーズエクスキュージョン★	(→↘↓↙←)×2＋AC

库拉

安捷尔



福克西

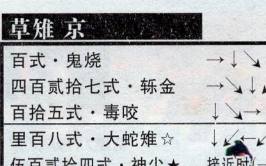
フォクシー	
プレニルニウム	→↓↘＋A 或 C
智慧之树	↓↘→＋B 或 D
はじまり之树	→↘↓↙←＋A 或 C
白鸟之诗☆	↓↘→↓↘→＋A 或 C
惑星之祈り★	空中↓↘→↓↘→＋AC

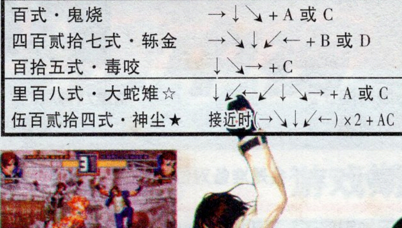
アンヘル	
レッドスカイオブヤボネシア	→↘↓↙←＋B 或 D
レプンカムイ	↓↙←＋A 或 C
フォーマリスツブルー	↘＋B
ビヨンドザフレームス☆	←↙↓↘→＋B 或 D
ザアナイデンテイファイドビクテムコンシャスネス★	←→↓↘＋B 或 D

NESTS 队

日本队

大门 五郎





草雉 京

草雉 京	
百式・鬼烧	→↓↘+A 或 C
四百贰拾七式・轹金	→↘↓↙←+B 或 D
百拾五式・毒咬	↓↘→+C
里百八式・大蛇雉☆	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
伍百贰拾四式・神尘★	接近时(→↘↓↙←)×2+AC



二阶堂 红丸

草雉 京

矢吹 真吾

大门 五郎	
地雷震	→↓↘+A 或 C
天地返	接近时→↘↓↙←→+A 或 C
超大外刈	接近时→↓↘+B 或 D
里投	→↘↓↙←→+B 或 D
地狱极乐落☆	接近时(→↘↓↙←)×2+A 或 C

二阶堂 红丸	
居合蹴	↓↘→+B 或 D
真空片手驹	↓↙←+A 或 C
雷韧拳	↓↘→+A 或 C
幻影ハリケーン☆	↓↙←↓↙←+B 或 D
雷光拳★	↓↘→↓↘→+AC

矢吹 真吾	
百拾四式・荒咬未完成	↓↘→+A
百式・鬼烧未完成	→↓↘+A 或 C
真吾谨制オレ式・月肘	↓↙←+A 或 C
真吾谨制オレ无式☆	↓↙←↙↓↘→+A 或C
外式・丘凤鳞★	↓↘→↓↘→+AC

JAPAN TEAM

草雉 京
二阶堂 红丸
大门 五郎
矢吹 真吾






"嗨"

砰!

在道场，一个格外醒目的大个男人，轻轻松松的就把获得奥林匹克金牌的选手给扔了出去。

"今天就到这里!"

"谢谢您指导!"

大个男人脱去道服，开始用毛巾擦附在结实肌肉上的汗珠。

这时……

"啊，好让人怀念的大门呀!"

"是红丸吗!"

"教练真是辛苦呀……不，应该叫监督了吧?"

二人步出道场，坐在长椅上说话，

"……红丸，看这样子，你是听了我们以前说的话了吧。"

"其实……我是为了这件事来的。"

红丸说着，抱出了一个信封。

"这是，K. O. F 大会的邀请函……"

"呵呵，还真是单刀直入地说吧，就是想请您出赛。"

一段沉默之后，大门开口了。

"红丸……我……"

"我知道，是京吧?"

"嗯……"

"那么，如果京同意参赛的话呢?!"

"他会吗?!你和他联络过了吗?"

"嗯，打过电话了……他好像在日本，听说，他会正式出场。"

"唔……"

"再一次组队吗?大门?"

"……红丸，我带你转转吧!"

"是啊，我还没来过呢。"

明月照着公园的长椅，真吾不踏实地坐着。

"草雉，我一直在等你……"

周围没有人，说真的，真吾也有些感到恐怖。

深夜的公园只有一个人……

"唉，已经过了 12 点了，……草雉他真的会来吗……"

正当他仰望明月，自言自语的时候，背后似乎有人的气息，他急心向后一望。

"……是我……太多心了吧……"

"真吾"

"哇!"

顺着叫声往前一望，这里站着的，正是真吾最最想见到的人。

"草雉——!"

京的双手被真吾紧握着，兴奋过度的真吾脸上泛着激动的红光，京苦笑着。

"你呀……还没变嘛。"

"草雉也是!对了，发生了什么事吗!"

"是啊，有好多，真吾，红丸呢?"

"他呀!应该马上就该来了吧……啊，来了!"

红丸的金发在月光下格外明显，他后面还跟了个大个男子。

"他，他是……"

京十分吃惊。

"京，好久不见，我带来了大门!"

"是啊……"

"什么是啊，你总是这么含糊，对了，我有话问你，你好久没见 YUKI 了吧，不担心吗?"

"YUKI?啊……是啊，等这个完了……"

"什么嘛，你总是这样……算了，不说这些了，你考虑地也差不多了吧。"

"差远了，红丸。"

笑声四起，气氛马上变了。

"京……你明白吗?"

"噢……全算上……3、4、5 人……还有吗?"

"吾……"

京、红丸、大门三人又陷入了刚才沉闷的气氛，头气一下子提升了许多，只有真吾一个人还不明白。

"对不起，大家怎么了?"

京首先叫了起来!

"好怀念!这种氛围!!红丸、大门!"

"是呀，我们组日本队吧!"

"好!"

京、红丸、大门信步走入黑暗。

"喂，——别把我一个人丢下!"





IORI TEAM

八神庵
赛斯
拉蒙
瓦内莎





已经很长一段时间了。

但,来者必败,可是……

“好惊人的气势……这不会是准备对付红丸的吧。”

男人知道自己被跟踪了,不知为什么,跟在他后面的红毛男子,却慢慢地向人少的小路移去。

也许是死胡同吧,红毛男子又返回来了。

“干……干什么……”

听到了男人的声音,他……赛斯脑中闪过了“黑暗”这一个单词,总之是让人不愉快的东西。

心中虽然不舒服,但还是开口说话了。

“八神……庵吧,我一直在找你……”

对峙间,八神也终于平静下来。

“你是谁?”

“对不起,还没自我介绍,我叫赛斯,请多关照。”

“……我知道你的名字有什么用……我是问你有什么事?”

“八神君,你知道 K. O. F. 的事吗?”

“……怎么了?”

这一句立即使周围的空气紧张起来,赛斯心中暗暗叫苦,继续说下了下去。

“草雉说他也会参加。”

“草雉!?”

八神的脸色变得很难看,要是普通人的话,早被他双眼射出的凶光吓得没了命……这就是八神庵的力量……

“……你要和我组队出场,这事你知道吗?”

“和你……?”

“没错,还有两名,怎么办……?”

“……要我出场也行……就是……”

“什么?”

“就得让我的双腿变长!”

八神的身体放出的强气流,像烈风奔流,赛斯还来不及想,就单膝跪地了。

瞬间,再看前方,八神已经消失地无影无踪了,赛斯站起身,左右张望,嘘叹到“……那家伙,是人吗?”

欢乐人群的笑声如浪潮般涌动。

屋内一群群的人,看来今天也很热闹,她一边用慵懒的眼神扫着人群,一边打着手机。

“行了,明白了,我约好今天见面,拜。”

挂了电话,倦在椅子里。

“啊,感觉好好……”

她有着姣好的面容和曼妙的身材,如此一横卧,便吸引了众多男人的视线,男人们向她围拢过来,但她似乎毫不在意男人们贪婪的目光,不停地卖弄着。

“嘘——够漂亮的。”

男人们中有一个人居然如此大声地叫喊,莫非他想独占这女的,男人们向着这犯了众怒的地方望去,只见是一副有着强硬横肉的身体,有着自知之名的男人们,三四散去了。

“你还是那么受欢迎呀!”

“呀,拉蒙来了。”

她从椅子上爬起,坐直了,将果汁倒入玻璃杯中,喝了一口。

“你叫我来,是为了上次大会的事吧?”

“你这么说我很高兴,虽然还早,但已经将出场成员定下来了。”

“呃,是谁?”

“八神庵!”

一听是八神,拉蒙脸沉了下来。

“呀,是个大人物呀……你会来吗?

“怎么说呢?他的战斗力很强呀!”

她说着,倒了一杯果汁,推给了拉蒙。

“我倒是不在意……”

拉蒙接过了杯子。

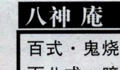
“对了,什么时候……啊,算了!记者会开始了!那么,大会见!”

拉蒙放下杯子,如脱兔般奔了出去。

“好呀……真是越来越有意思了。”







八神庵

招式	指令
百式・鬼烧	→↓↘+A 或 C
百八式・暗切	↓↘→+A 或 C
百贰拾七式・葵花	(↓↙←+A 或 C)×3
贰百拾贰式・琴月阴	→↘↓↙←+B 或 D
禁千贰百拾壹式・八稚女☆	↓↘→↘↓↙←+A 或 C

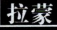
ヴァネッサ

招式	指令
マシンガンパンチャー	←↙↓↘→+A 或 C 连打
パンチャービジョン(前方)	↓↘→+B 或 D
パリングパンチャー	→↓↘+A 或 C
チャンピオンパンチャー☆	接近时↓↘→↓↘→+A 或 C
クレイジーパンチャー★	↓↙←↙↓↘→+AC

拉蒙

八神庵





赛斯

瓦内莎

八神队

拉蒙

招式	指令
タイガーネックチャンスリー	接近时←↙↓↘→+A 或 C
ローリングソバット	→↓↘+B 或 D
サマーソルト	←↙↓↘→+B 或 D
エルデイアブロ・アマリロ・ラモン☆	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
タイガースピン★	接近时(→↘↓↙←)×2+A 或 C

赛斯

招式	指令
升阳	↓↘→+A 或 C
脚取	↓↓+A 或 C
弓月	→↘↓↙←+B 或 D
双掌升阳☆	↓↘→↓↘→+A 或 C
胴取七闷杀★	↓↘→↘↓↙←+AC

饿狼传说队







特瑞

安迪

东丈

玛丽

东丈

招式	指令
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A 或 C
タイガーキック	→↓↘+B 或 D
黄金之かかと	↓↙←+B 或 D
黄金之タイガーキック☆	↓↘→↗+B 或 D
スクリューアッパー★	↓↘→↓↘→+AC

玛丽

招式	指令
ストレートスライサー	←蓄力→+B 或 D
バーチカルアロー	→↓↘+B 或 D
リアルカウンター	↓↙←+A 或 C
M. スプラッシュローズ☆	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
M. ダイナマイトスウィング★	A・A→B・C

特瑞

招式	指令
パワーウェイブ	↓↘→+A
バーンナックル	↓↙←+A 或 C
パワーダンク	→↓↘+B 或 D
ハイアングルゲイザー☆	↓↘→↓↘→+B 或 D
パワーゲイザー★	↓↙←↙→+AC

安迪

招式	指令
斩影拳	↙→+A 或 C
升龙弹	→↓↘+A 或 C
击壁背水掌	接近时←↙↓↘→+A 或 C
斩影流星拳☆	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
超裂破弹★	↓↙←↙→+BD

FATAL FURY TEAM

特瑞
布鲁·玛丽
安迪
东丈







晴空如洗，万里无云。

在赛尔斯公园的草坪上，传来一阵阵玩飞碟、棒球的孩子们的笑声。

中间有一群人玩着篮球，这时一个穿着印有商标的红色背心的男人插了进来。

“喂，大家加油呀！”

“哎呀，特瑞兄，你今天能来真是太好了！”

特瑞和孩子们玩了会篮球，之后在椅子上坐定。

“特瑞兄，这几天电视一直在宣传，K. O. F还举行着呢！你参加吗？”

“咦，是吗。今年还有呀，……这么说的话，因为每年都参加……”

“是呀，是呀，今年也参加嘛，老兄你可是K. O. F的主角呀！”

特瑞深情地望着开心玩着篮球的孩子们，他们和自己一样都是孤儿。他也想象自己的父亲杰夫那样，把那种不为命运所屈服的勇气和希望传达给这群孩子们。

看着他们天真无邪的笑脸，特瑞下定决心。

“好，我参加！”

“真的吗？太好了！”

眼前的这群孩子们让他想起了和养父相依为命的那段时光，真的让人好怀念。这时，一个女人从摩托上下来，向他们走了过来。

“特瑞，好久不见了！”

“哦，玛丽，好久不见，你怎么知道我在这？”

“我猜的，这是女人的直觉吧，也证明咱们俩有缘呀。你们在聊什么？”

“说今年的K. O. F呢，他们鼓舞我，让我参加。”

“哦？我也是为这事来的，我接到的任务就是……联络参加K. O. F的人”

“真的？那你是不是可以助我一臂之力呀？你不参加吗？”

“呵呵，你想贿赂我？，其实，这件事也不一定非要我做……但你要参加的话，我会支持你的”

“说真的，玛丽……这次也一起参加吧？”

“可以呀，特瑞。”

“这么看来，这次的优胜，一定是我们的了……”

地点转到了日本

安迪正在和不知火的弟子，一名叫北斗丸的少年，一起进行修炼。安迪对他的修练非常严格。

日头西斜，今天的修炼结束了，两人坐下来开始说话。

“你知道K. O. F的事吗？”

“嗯，经常听您说。”

“嗯，我说的是这回的事。这次，我要和哥哥们一起参赛，北斗丸你也一起参加吧。我觉得是时候让你了解什么是真正的格斗了。明白吗？”

“我明白！”

“还有就是关于这件事，你说照实告诉舞行吗？”

“师傅，我觉得，舞姐一定不同意。对了，师傅，您不是开道场的吗？咱们躲到那里去吧！”

“不行，舞会发现的。”

“那这样的话，师傅，您还是自己去吧，我走了。”

说着，北斗丸，一下子窜上了树干，嗖地一声消失在林海中了。

“喂，别跑呀，喂！”

语气虽然强硬，但一丝赞赏地微笑上了安迪的脸，原来自己的徒弟已经成材了。

另一方面，东丈每天都为了比赛而进行训练。这一天，趁着休息，他准备去看看一直照顾他的吉姆。

但由于好久没有去看了，吉姆已经没有了昔日的活力，一副死气沉沉的样子。而且，好象里面也没有选手训练了，费了半天劲，才找到了吉姆的负责人。

“会长，好久不见。看这里好像发生了什么事？”

“东丈，好久不见，听说你得了块金牌，真为我们吉姆争光呀。可是我们村子却是越来越贫穷，因为大家都想效仿你，所以拼命练功，荒废了基本功，这样下去吉姆会关门的……”

会长虽然这么说，脸上却是愤怒的表情。

东丈双手抱胸想了一会，坚定地说道：“会长，你不用担心，有我在，吉姆就不会关门。”

数日后，在一个阳光明媚的日子，特瑞来到了杰夫的墓前，这时只见墓前已经有两个男人手捧鲜花的站在那里

“老兄，好久不见！近来如何？”

“好久不见，你们倒挺精神嘛，安迪、东丈，我可听见了不少传言呀！”

“是吗？那咱们三个，就一起组队吧！”

“是呀，再加上玛丽，就齐了！”

三人在杰夫的墓前，一起立下了夺取K. O. F优胜的誓言。

RYUKONOKEN TEAM

坂崎 良
罗伯特
坂崎 尤莉
坂崎 琢间





裂帛的声音回响在道场上空，坂崎 良和她的妹妹尤莉正在进行着早上的练习，坂崎 良的拳法大气，尤莉的拳术玲珑。

虽拳路不同，但也算是棋逢对手，激战之后，双方行礼。

"尤莉，不错嘛！"

"当然了，我也想参加 K. O. F 嘛！"

"哦，……对了，还没吃饭吧？"

"好……咦？罗伯特呢？"

说曹操，曹操到，罗伯特如鬼魅般的出现了。

"怎么了？罗伯特，好象脸色不好看嘛。"

"……太危险了，……真的……太危险了……"

罗伯特自言自语的走向道场的深处。

"尤莉，快拿水来！快！罗伯特，你冷静点，到底看见什么了？……"

坂崎 良把耳朵凑到了罗伯特嘟嘟囔囔的嘴边。

"坂崎 良！大早上你们吵什么？罗伯特，你怎么了？……"

刚从道场出来的琢间，也发现了不正常罗伯特。

"师傅……收买……他……"

罗伯特说出的话仿佛从远处传来。

道场上空弥漫着严肃的空气，罗伯特躺在道场的里面，三个人围着他窃窃私语。

"罗伯特，睡的可真熟呀。"

"听说跟他的财团的公开股票和开发权利有关，具体的我也不是很明白……"

"不管怎么说……"

"嘘一，老爸，声太大了啦，该把罗伯特吵醒了！"

经过尤莉的提醒，大家的声音又落了下去

"……不管怎么说，罗伯特的危险，就是我的危险，也就是极限流的危险。"

"？"

未谙世故的坂崎 良，似乎跟不上琢间的思维跳跃，一脸茫然的样子，而琢间毫不介意，继续说下去。

"总之，这场危机只能用钱来解决！"

"可是，老爸，那么多的钱，谁拿的出来？"

"别急，看，这有！"

琢间诡异的笑了一下，小心翼翼的从胸前取出了四个信封。

"？"

"我决定，参加今年的 K. O. F，并且，我要拿优胜！"

"KOF？什么意思？"

"怎么，你们不知道吗？要是拿到了 KOF 的优胜，就会得到一大笔奖金，而且我听说今年还是世界大会呢，奖金也会加倍的！"

"哦，我知道了，爸爸。要是得到了优胜，不仅可以帮罗伯特，还对道场有益，是吧？"

"没错！"

"……可是，罗伯特这个样子……能马上参赛吗？罗伯特？"

也许是兴奋吧，罗伯特居然一下子站了起来。

但罗伯特并没有回答尤莉的问话，只是默默地坐在琢间的身边，紧紧的握住了他的手。

"我就知道，师傅是可以依靠的人！我们走吧，去 KOF！"

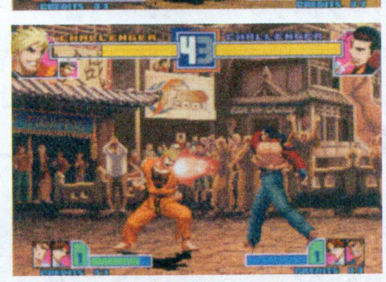
"喂，罗伯特，那咱们好好商量商量，这样，大家也好早早作准备！"

"明白！"

大家都意气风发，情绪高涨！

只有，尤莉还在默默计算着，大家的路费、食宿费，这些是不是都还是由罗伯特来付呢？





罗伯特

罗伯特	
龙击拳	↓↘→＋A 或 C
龙牙	→↓↘＋A 或 C
幻影脚	→←→＋B 或 D
背牙龙☆	↓↘→↓↘→＋A 或 C
龙虎乱舞★	↓↘→↘↓↙←＋AC

坂崎琢间	
虎煌拳	↓↘→＋A 或 C
翔乱脚	→↘↓↙←＋B 或 D
猛虎无赖岩	↓↙←＋A 或 C
真・鬼神击☆	接近时↓↘→↓↘→＋A 或 C
龙虎乱舞★	↓↘→↘↓↙←＋AC

坂崎尤莉	
虎煌拳	↓↘→＋A 或 C
飞燕疾风拳	↓↙←＋A 或 C
空牙	→↓↘＋A 或 C
芯！ちょうアッパー☆	↓↘→↓↘→＋B 或 D
飞燕凤凰脚★	↓↘→↘↓↙←＋BD

坂崎良	
虎煌拳	↓↘→＋A
虎咆	→↓↘＋A 或 C
暂烈拳	→←→＋A 或 C
霸王翔吼拳☆	→←↙↓↘→＋A 或 C
龙虎乱舞★	接近时↓↘→＋C・A

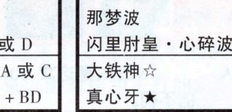
龙虎之拳队


坂崎尤莉


坂崎琢间


坂崎良

女性格斗家队



不知火舞	
龙炎舞	↓↙←+A或C
花蝶扇	↓↘→+A或C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
花岚☆	↓↘→↓↘→+A或C
超必杀忍蜂★	↓↙←↙↓↘→+BD

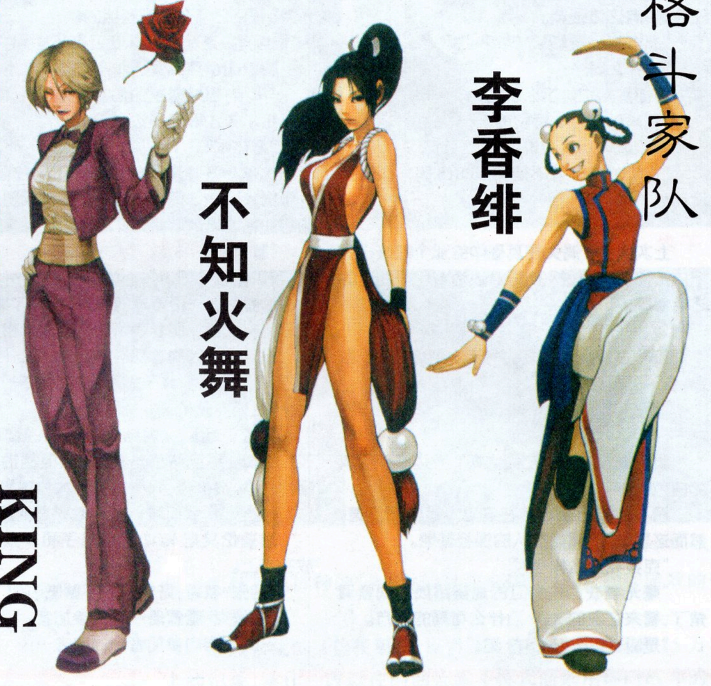
李香绯	
天崩山	→↓↘+B或D
那梦波	↓↘→+A或C
闪里肘皇·心碎波	↓↘→+D
大铁神☆	↓↘→↘↓↙←+B或D
真心牙★	接近时(→↘↓↙←)×2+BD







四条雏子



不知火舞

李香绯

KING

四条雏子	
小手投	←↙↓↘→+B或D
突落	↓↙←+A或C
挂投	→↘↓↙←→+B或D
大一番☆	↓↘→↓↘→+A或C
合掌ひねり★	(←↙↓↘→)×2+BD

KING	
ベノムストライク	↓↘→+B
トラップショット	→↓↘+B或D
ミラージュキック	→↘↓↙←+A或C
サプライズローズ☆	←→↘↓+B或D
イリュージョンダンス★	↓↘→↘↓↙←+BD

WOMAN FIGHTERS TEAM

李香绯
不知火舞
KING
四条雏子











“今年一定要参加……”

一位手里紧握着KOF邀请券的少女兴奋的说。

这表情充分说明少女对大会的向往。

这里是有名的唐人街，少女在这里叔父的一家中华料理店打工，她叫李香绯，是个活泼好动的少女，自从在这家店当了女招待之后，性格稍有收敛。

“去年真是太可惜了，好不容易得到了入场券，然而玛丽，KING却和别人一组，舞也不在……”

因为去年组员不合香绯心意的关系，使她对今年的出场更充满了强烈的愿望。

“好，今年我一定要提前着手，将合适的组员召集齐!!”

心意已定，便马上付之于行动，踏着朝霞，她走出了中华街。

在安迪空旷的道场里，只有舞的声音在空中回响。

“安迪我绝不原谅你！这已经是第二次了！你给我说清楚！喂！安迪！！滚出来！！”

这时，出现在怒发冲冠的舞面前的，却是香绯。

“舞，早上好！你果然在这里！”

“咦?!这不是香绯吗?你怎么在这儿!?”

“我听说安迪开道场了，所以来看看，说不定会碰见你！”

“他的道场是不错，可……这混蛋，不在，真是变得越来越滑了，对了……你找我有事吗?”

“嗯，今年，我想和你同一组出赛！”

“呃?!”

香绯把上次的遗憾告诉了舞。

“噢……是啊……好吧！没问题，我和你一同出战！一定要把安迪这混蛋踢飞！！”

“真的！太好了！（虽然她的心情有点怪，不过她答应了……）”

“哎，世道怎么变得这么不景气……”

安静的店里，一声女人的叹息声，顺声望去，她面前的桌子摊了一大片报纸，而桌子旁的她却满腹的牢骚。

她就是KING，这家酒吧的老板，同时又是一位格斗家。

早上关门到到现，她的眼睛就没离开过报纸，现在她终于将目光移到了柜台上那厚厚的信封上了，“KOF邀请函!”

“今年又送来了，算了！怎么都无所谓。”

这时，铃……门铃响了起来。

“对不起，关门了!”

KING背冲着门，没精神的应道

“KING……好久不见!”

“!!香绯!?还有舞，哎……”

KING看见她们俩人就猜透了她们的来意，但她并不想参赛，于是直接告诉了她们。

可香绯，舞都是倔脾气，而且说服功力极强，KING终于败下阵来。

“好了，好了，我知道了，我参加行了吧!”

“真的!?太好了……!!”

两人大喜……

“可还剩一个人，怎么办?三个人也不够呀?”

“是呀……怎么办呢?……香澄从上次大会上见到父亲后，就去游浪了，至今音信全无……尤莉也已经和极限流组成一队了。”

“对了，去年，那个相扑女子如何……”

“好像叫……雏子……可她还在上学吧……”

“没关系，我会说服她的!”

香绯自信满满。

“初次见面，我是四条雏子。”

雏子来到BAR几乎没花什么时间，说来也巧，她正是到此地来旅行的！最后一位队员也到了，这让舞心情大悦。

“你就是会相扑的雏子，太好了，别客气随便吃。”

“!!”

KING拿出杯子时，深叹一口气，没办法，这个月肯定赤字了。

“真的吗?那我不客气了。”

“……对了，雏子，和我们一起参加KOF吧?有你的话，优胜一定是我们的!!”

“是吗~?你这么说，真让我不好意思，要是我出场的话……我的部员们一定会很高兴……对了，我能带他们一起来吗?”

“可以呀，人越多越好！组个啦啦队吧!”

“呵呵，好呀，总之，队员都齐了，我真的好高兴……”

“这样吧，要是得了优胜，我们开个大餐会吧”

“好呀好呀，一想起来，我就充满了斗志!”

“香绯的热情，舞的冷酷，KING的宽容(?)这一切构成了新女性格斗家队。

IKARI TEAM

哈迪伦
拉尔夫
克拉克
莉欧娜






月朗星稀，地上被照得白花花的，许多的人拿着工具围着“KOF2001 会场”的大牌子跳舞。

在现场另一端的杂树林中，有几个人正屏住呼吸，向这边张望。

“怎么样，能看见了吗？莉欧娜？”

“没什么呀……”

“（你刚刚也是这么说的？）”

“本来就没什么特别的……”

莉欧娜边观察边说。

“这次的主办者不是有 NESTS 吗？怎么会没动静？”

“……”

上次大会，消失在瓦砾中的那个家伙……据谍报部的情报说，他居然还活着……他真的还活着吗……

“大佐……大佐”

“啊，对不起，对了，今天就到这吧，莉欧娜，告诉克拉克收队！”

“明白！”

眼前是深兰色的广阔大海，旁边是砖砌成的白色街道。

日本的旅行杂志曾在这里作过特别报道，然而这里，却是佣兵部队的谍报基地。

“克拉克怎么样了？”

“毫无收获，连警卫的巡察路线都调查清楚了，看来这次的 KOF 没什么可疑的地方。”

“是嘛，那……NESTS 呢？”

“NESTS 是这次 KOF 的主办人之一，但目的不明。”

“笨蛋，NESTS 在上次的大会上，不是毁了一条街吗？它怎么会没有目的！”

“可有报道说，那是人工卫星坠落事件……”

莉欧娜小声嘟囔。

“笨蛋，那绝对是他们搞的鬼！”

拉尔夫边敲桌子边说。

“好热闹呀！”

大家一齐向声源望过去。不知什么时候，一个男人站在了门前，他就是佣兵部队的首领哈迪伦。

“教官！”

“看看这个吧。”

哈迪伦把一份厚厚的书落，扔在了桌上，最上面的一张纸，印着表示部队最高机密的三个“S”，拉尔夫继续翻着那落书，随着页数的增加，拉尔夫脸色涨红，终于忍不住叫了起来……

“这究竟是……”

克拉克和莉欧娜随着拉尔夫的翻动而瞥了个大概，那里贴了一张由侦察卫星拍摄到的照片，照片很模糊，只能看见一大片黑影。

“这是……我们唯一的线索，然后就是这个”

哈迪伦又把 KOF 的小册子和 4 张入场券放在桌上。

“四张？教官，好像人数不够吧……”

“克拉克，看看册子中的参加者。

三人一同向参加者一栏望去……

“这是！？”

拉尔夫不符场合地大叫起来。

“没错，你们看清楚了吗？”

“是呀，太让人吃惊了。”

“还不止呢，再看看参赛队。”

那个名字居然也在参赛队中！

“什么？NESTS 队？”

“NESTS 是个秘密组织，……只有小部分人知道……”

“但他们居然这么大胆地组队了，教官，我们还等什么？”

“这次我要你们一起参加大会。”

“哇，太好了！”

“……别美了，全体集合！”

“是！”

三人一齐向哈迪伦敬礼，拉尔夫边行礼边想，这回的任务究竟是什么呢……反正，只要去做就行了，而且要自己作。

克拉克

スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近时←↙↓↘→+B 或 D
ナパームストレッチ	→↓↘+A 或 C
フランケンシュタイナー	接近时→↓↘+B 或 D
ランニングスリー☆	(←↙↓↘→)×2+B 或 D
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー★	接近时(→↘↓↙←)×2+AC

哈迪伦

クロスカッター	↓↘→+A 或 C
ムーンスラッシャー	→↓↘+A 或 C
ストリームブリンガー	接近时→↘↓↙←+A 或 C
ファイナルブリンガー☆	↓↘→↓↘→+A 或 C
ハイデルンエンド★	↓↙←↙↓↘→+BD



莉欧娜

ムーンスラッシャー	↓蓄力↑+A 或 C
ボルテックランチャー	←蓄力→+A 或 C
X キャリバー	空中↓↙←+A 或 C
リボルスパーク☆	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
V スラッシャー★	空中↓↘→↘↓↙←+AC

拉尔夫

スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近时←↙↓↘→+B 或 D
バルカンパンチ	→↓↘+A 或 C
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+A 或 C
马乗りバルカンパンチ☆	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
バリバリバルカンパンチ★	↓↘→↘↓↙←+AC

克拉克

哈迪伦

莉欧娜



拉尔夫

怒之队



王者之书

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

超能力队

麻宫 雅典娜



椎 拳崇



镇 元斋

包

麻宫 雅典娜

サイコボールアタック	↓↙←+A或C
サイコソード	→↓↘+A或C
サイコリフレクター	↓↙←+B
シャイニングクリスタルビット☆	(→↘↓↙←)×2+A或C
サイキック9★	→↘↓↙←→+AC

镇 元斋

瓢箪击	↓↙←+A或C
望月醉	↓↓+B或D
醉杯靠	↓↘→+A或C
轰炎招来☆	↓↘→↘↓↙←+A或C
轰烂炎炮★	↓↘→↓↘→+AC

椎 拳崇

超球弹	↓↙←+A或C
龙颚碎	←↓↙+B或D
穿弓腿	↓↘→+B或D
神龙凄煌裂脚☆	↓↘→↘↓↙←+B
仙气发剄★	接近时↓↘→↓↘→+AC

包

サイコボールアタック	↓↘→+A
サイコボキックラッシュ・フロント	↓↙←+A或C
サイコボールクラッシュ・エアフロント	空中↓↙←+A或C
サイコボールクラッシュSP☆	↓↙←↓↙←+B或D
サイコボールアタックⅢ★	→←↙↓↘→+AC

PSYCHOSOLDIER TEAM

椎 拳崇
麻宫 雅典娜
包
镇元斋







在险陡的山间有一座古寺，日已西沉，中国特有的山形阴影也显露出来了。

"呜……椎哥，我发不出能量球。"

"没关系，包，不要灰心，再试一次。"

包拿着筷子抽泣，而拳崇不断地给他打气。

"可是，椎哥，超球弹会打到我的……"

"唔……怎么能喊疼呢，包，这可是修炼呀！包！"

"噢……那……我会加油的！"

"这就对了！加油！"

拳崇脸上虽露出了笑容，可他的心中却不平静，超能力还没有恢复……

"雅典娜！再来一碗。"

"啊？拳崇你都吃三碗了，没事吗？"

"没事，我是谁！"

刚刚一直在眺望远方的斋开口了。

"力量还没恢复吧，一定要多补充体力。"

"是呀，师父。"

夜深了，包和拳崇已经睡熟，雅典娜、斋还没躺下。

"师父，到底怎么办呀……他们俩个……"

"这个呀……"

斋喝了口茶。

当时……刚刚遇到拳崇和包的时候，看到他们俩人的特异功能，就被吸引住了，可现在，包还修炼不够，而拳崇的力量又没恢复……包体内的力量是拳崇传给他的吗？可为什么拳崇还没恢复呢？唉……弄不明白……"

"雅典娜……你想也想不明白吧，算了，反正只要他们俩健康就足够了。"

"说的也是！"

雅典娜和斋相视而笑。

在小鸟清脆的鸣啼声中，包和拳崇进行了早练。

"99……100，啊～"

"哇，椎哥，你太厉害了！今天的目标又完成了"

"呵呵……那当然了，我最近体力充沛！"

"来试试超球弹吧！"

"呃，不休息吗？"

"应该趁自己感觉良好的时候加油，这样才会事半功倍呀！"

"好……！来吧！"

"超球弹！"

拳崇的掌心开始热了起来，不会是！力量集中于手掌，一个球状光出现了。

"好厉害，椎哥！"

在包的叫好声中，光块越来越大。

咚……！

随着声响，拳崇发出的光块击倒了面前的一棵大树。

"哇——这是我……"

"椎哥？椎哥击倒了大树！！"拳崇却倒在了地上。

"这是真的吗……"

雅典娜在给拳崇看病，斋听了包的叙述，是过度疲劳吗？还是超能力在拳崇潜意识中暴发了？而或是因为和包一起……

"好，我决定了！今年我们参加KOF大会吧！"

"什么？师父，可椎这样，包也还没……"

"正因为这样才参赛呀，谁也不知会产生什么后果，但好结果的机率是50%呀。"

"……可是……"

"超能力恢复当然好，不过也不用全靠这个呀！"

"是呀！"

"就这样，拳崇，包，还有你，一起参赛吧。"

在沉睡的椎拳崇前，大家定下了新的目标。





KOREAN TEAM

金家藩
蔡宝健
陈国汉
美莉






“嘿……!呀……!”

为了宏扬精神和正义，金家藩开办了道场，收门生修行。

“那个戴眼镜的孩子，很有潜力呀，崔宏。”

“这就是你的理论，不过，他的体型不错，好好训练的话会成为好手的。”

道场的另一边，一个大个男子正和一个小个子男子做俯地挺身，两人挥汗如雨，小个子男子还在不停地说着什么，大个子回答道。

“不过，……蔡宝健，你个子也太小了……估计经不起铁球……”

“那是当然……”

“好，就到这!”

金家藩来到俩人跟前

“终于完了……咦，人好像少了……”

“噢，他们去听音乐会了。”

“什么，我们这么辛苦，他们却去玩了?”

“哎，谁都需要休息嘛?”

“アツシ他们呢也一样吗”

“行了，别不平衡了，好，再来一遍吧!!”

“什么——!!!”

崔宏在大路上等红灯，今天约了麻宫雅典娜去听音乐会，过了这个路口，再走五分钟就到了，看一眼，还是红灯，这也太长了吧，崔宏望向对面。

“啊，雅典娜……!?”

马路对面，天使般的雅典娜正对着他微笑招手!

灯绿了!崔宏三步并作两步冲了过去，雅典娜还在冲他微笑可无论他怎么跑，也靠近不了雅典娜，他进她退，崔宏十分着急。

“怎么回事?雅典娜——!!”

……睁开眼，先是刺眼的白色，然而是张熟悉的脸。

“崔宏，你醒了?这是医院。”

“金家藩?我不是和雅典娜在路上吗……”

崔宏努力回忆着。

在去音乐会的路上，过马路等信号时，一眼瞥见，墙上贴着雅典娜的海报，究竟是怎么回事?崔宏等不及了，在还是红灯时，就冲了过去，就在这时一辆车……他的脖子和腰受了伤。

“金家藩，别担心，小伤而已。”

“别吹了。”

“什么吹呀，我可是崔宏。”

“唉，看来今年的 KOF……”

“什么?KOF?”

“是啊，……本来，这次想请你出场的，现在看来……”

“有没有替补?”

“就是今天早上跟你说的那个孩子，美莉，进来吧?”

“你好，崔宏，我叫美莉，请安心养伤，我会好好努力的。”

“咦，原来是个小女孩呀!”

“别看是女孩，能力可不小，成为正义使者，可是她的梦想。”

“真的吗?”

“是的，我就是为了成为正义使者，才来师父的道场学功夫的。”

“哈哈……好好干吧!”

“是!也请您多保重，好好休养，我们走了!”

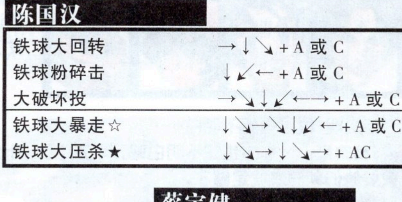
“喂!金家藩，你别走呀!”

砰!门关上了，病房里就剩下了愣愣发呆的崔宏。





陈国汉



陈国汉	
铁球大回转	→↓↘+A 或 C
铁球粉碎击	↓↙←+A 或 C
大破坏投	→↘↓↙←→+A 或 C
铁球大暴走☆	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
铁球大压杀★	↓↘→↓↘→+AC

金加藩	
飞翔脚	空中↓↘→+B 或 D
霸气脚	↓↓+B 或 D
半月斩	↓↙←+B 或 D
凤凰天舞脚☆	空中↓↘→↓↘→+B 或 D
凤凰脚★	↓↙←↙→+BD

蔡宝健	
龙卷疾风斩	↓蓄力↑+A 或 C
飞翔空裂斩	↓蓄力↑+B 或 D
旋风飞猿刺突	←蓄力→+A 或 C
斩!猿月轮☆	(←↙↓↘→)×2+A 或 C
凤凰脚★	↓↘→↘↓↙←+BD

金加藩



美莉(???)	
构变更	↓↓+B 或 D
三连脚(回蹴)	↓↘→+B 或 D
三连脚(落)	→↓↘+B
三连脚(下段蹴)	→↓↘+D
神兽脚☆	→↘↓↙←↓↙+B 或 D

美莉(???)	
构变更	↓↓+B 或 D
フルスイングチョップ	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
メイ・リーチョ～ップ	↓↙←+A 或 C
メイ・リーキーック!	空中↓↘→+B 或 D
メイ・ジ・エンド★	↓↘→↓↘→+AC

蔡宝健

韩国队

美莉

电子游戏与电脑游戏工作室出品

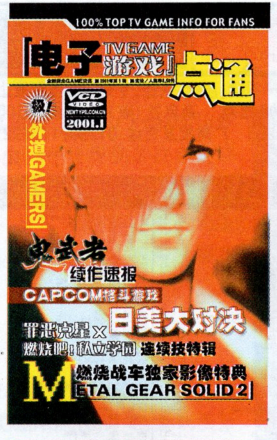
最迅速、最权威的 电子游戏资讯光盘杂志

新作介绍：购买游戏的最佳参考！
网罗最新的游戏 MOVIE

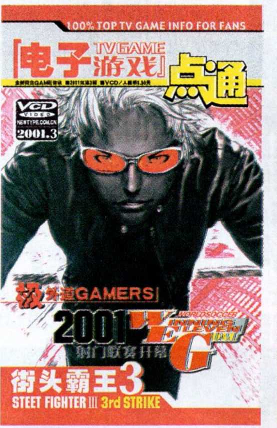
极外道 GAMERERS：挑战游戏的最高极限！
你所想像不到的游戏玩法

连续技赏析：格斗达人的成长之路！
最新最酷的格斗游戏连续技赏析

射门联赛：现已火热展开，为中国队加油！









电子游戏一点通 5

即将上市，敬请关注

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。
邮购地址：北京清河邮局 062 信箱 邮购部（收） 邮编：100083

29201000

游戏图片有奖竞猜！

精彩游戏图片有奖竞猜，猜出图片答对问题就能得到幸运大奖，DC、PS2、GBA 等你来拿！不要错过！！

● 请问，旁边这副图片出自于哪个图片？

1. 前线任务 2
2. 恐龙危机 2
3. 生化危机 2

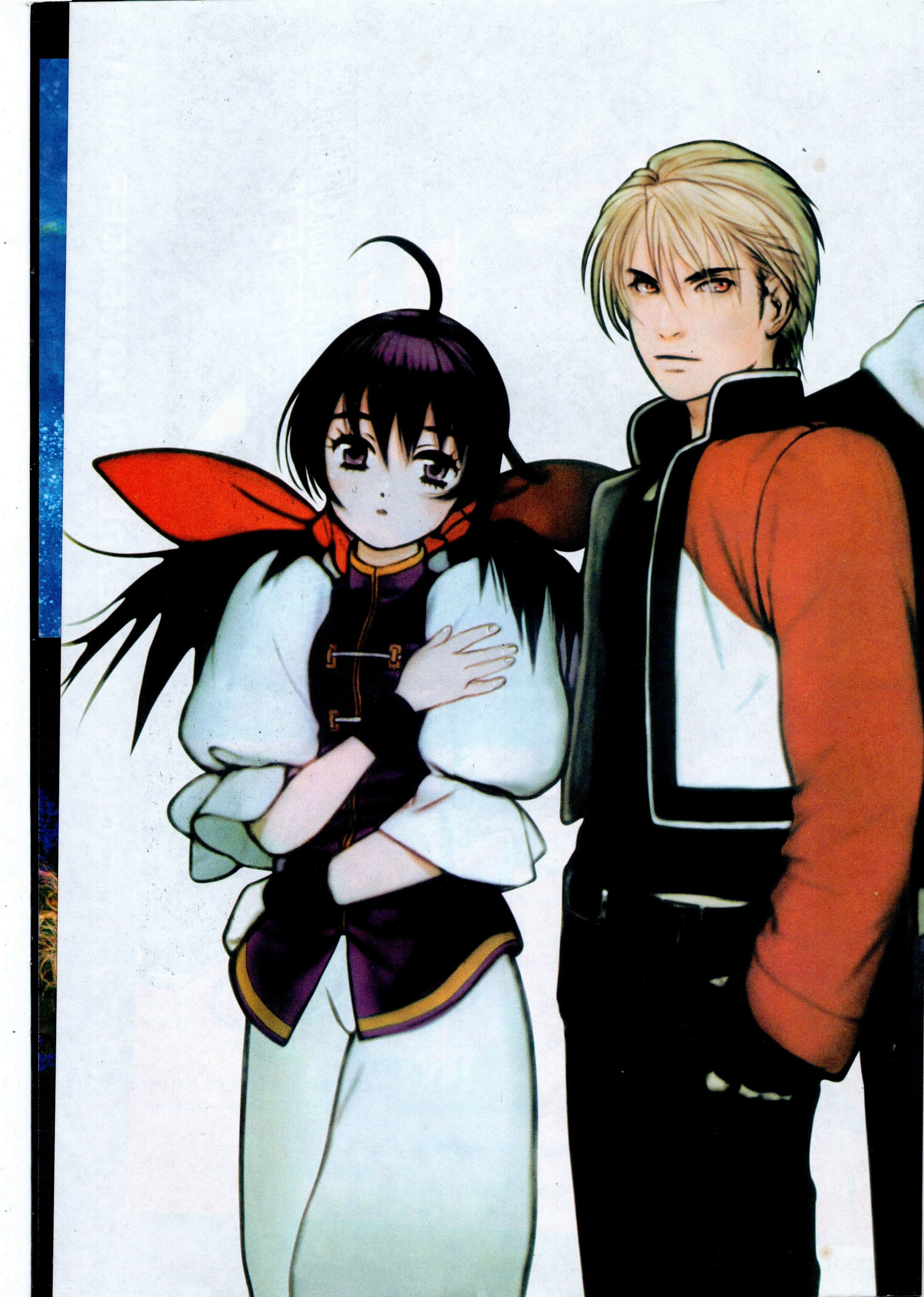


别忘记拨打 29201000 参加，这里还有更多精彩节目等着你：

4 键：玩家留言信箱，广交天下玩友。
5 键：编辑留言信箱，和杂志编辑说说自己的心里话。
6 键：流行音乐台，听听音乐，休息再战。
7 键：电话游戏大本营，电话里的游戏给你新感受。


KOF
Fight it out!


THE KING OF FIGHTERS
2001
『K.O.F.2001』 COMES OUT EARLY IN NOVEMBER 2001!!





AIR BORNE
餓 GAROU 狼
MARK OF THE WOLVES™



叮咚、叮咚～超时空之轮

4e2 16e2 16c2 8d2 4e2 4a2 2g2 4. e2 8c2 1a1 16a1 16b1 8c2 16b1 16c2 8d2 16c2 16d2 8e2 16d2 16e2 8g2 4e2 16e2 16c2 8d2 4e2 4a2 4b2 16b2 16c3 8b2 4a2 4g2 1a2 2a2 2b2 4c3 16c3 16b2 8a2 4g2 4e2 4a2 16a2 16g2 8f2 2e2 4c3 16c3 16b2 8c3 4d3 4b2 2a2 2b2 4c3 16c3 16b2 8a2 4g2 4e2 4a2 16a2 16g2 8f2 2e2 4c3 16c3 16b2 8c3 4d3 4b2 16a2 16g2 8a2 16a2 16g2 8a2 2a2

自从上期"WILD ARMS"的铃声公布后，很多读者都很感兴趣，还有热心的读者提供了原创作品的稿件来考一考小编们的听力……当然以读者点播的信件为最多，但始终众口难调，Mars 争取把广为流传的游戏音乐都编出来满足大家的愿望。

——Mars

天子铃声……

这是让 DRAGON 等一帮"老人"们感动得会哭的曲子，是游戏中某位角色的主题音乐，大家可以猜猜看。于是，Mars 迫于压力只好先屈服了。不过作为手机的铃声还是蛮悦耳的，最好把节奏调快一点，我的诺基亚 8250 上用的是"每分钟 160 拍"。于是，其后果就是大家全部把铃声换成了这个，以致于现在有手机响，大家都不约而同地看是否是自己的……

PS：诺基亚的缺点就是每个自谱铃声只能存 50 个音节，因此上面给的不能全部存在一个条目下，残念……但当初在 CARL WANG 的三星上就没有这个问题了。唉，我的诺基亚……

近来发生了……

本月，BLUE 大神和网络部 CARL WANG 分别购置了 PS2 和 NGC，可二人似乎不怎么走运：CARL 为了能快些拿到 NGC，特地托朋友在日本购买，并立即用 EMS 特快专递邮回国内，但昂贵的邮费令其痛苦万分——在 NGC 发售后两天内，北京就有了它的踪影，而 CARL 花费的所有费用不比在国内便宜分毫，还比直接在国内买晚拿到了好几天；BLUE 的 PS2"没有"记忆卡，但 DRAGON 却坚持说买 PS2 一定会送原装记忆卡一块，就放在机器的盒子里面。于是，BLUE 经过慢慢地回想之后确定了一件事，那就是他已经把盒子扔掉了。此时听说了这个消息的 CARL 顿时一副幸灾乐祸的"丑恶"嘴脸（BLUE 语）。第二天 BLUE 满面春风地告诉大家："我的记忆卡找到了，我没扔那个盒子。"

有不走运的，那也就有走运的。星辰在发了工资之后就立即把￥换成了 GBA 一台＋"机战 A"，因为北京的日版 GBA 已经跌进￥600，实在是让人眼红。MARS 也对着限定版"HELLO KITTY"的 GBA 的照片流了半天口水，可是，北京至今无货，残念～！

另外，E.T 刚刚发现了《ファミ通キューブ》上公布的"POKEMON MINI"的照片，竟然，在机器的后面的标签上清清楚楚地印刷着"MADE IN CHINA"……汗！

读者来信

《电电》的各位大编：

大家好，特别是 Mars，青春常驻！！！呵呵……

有一个很重要的问题想问问 Mars 或者负责封面设计投稿的那位大编的，在这期（2001. 10 月号）的最后一页里不是有各位读者的封面投稿刊登在上面吗，问题就出在这里啦。

首先想问一下 A 作品的图片真的是上面写的那位——重庆乔优远——的作品吗？可以去确认一下吗？那后面的内容就可以不看啦。如果你们认为真是没搞错的话就请继续往下看吧……

其实那幅作品的真正作者是我！！（名字和地址在最下面）有我的原版分了层的 PSD 格式的 PHOTOSHOP 图为证哦！我在第一眼看见自己的作品被写上别人的名字的时候我实在是很生气！！！但想深一层，可能是各位大编的工作实在是太忙了，有忙中有错也是合情合理的啊……所以就来封信问一下 Mars 您^-^

另外，我很想知道那个"乔优远"同志是何方神圣。

最后我有个希望：

1、收到我的来信后可以尽快给我回信吗？我想要详细的解释哦。如果查不出原因那就算我倒霉了……我知道你们的工作很忙，所以我只是希望你们尽快而已……

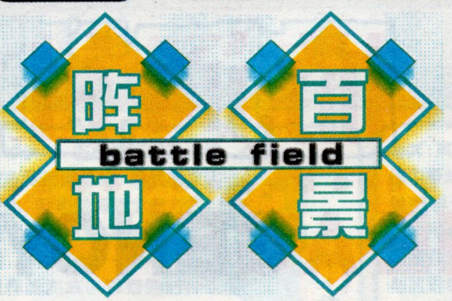
2、如果真的是弄错的话，很希望能在 11 月号的"游通社"里刊登出我的来信并作出解答。希望我的希望能成为现实！

祝 Mars 每月升薪水＆一天比一天漂亮，祝杂志越办越好！！

忠实读者 陈杰

查证过了，的确，那幅作品应该是陈杰你的作品。把这么优秀的封面设计换了作者，你当然不高兴了，真的很抱歉。也难怪，你投给了 Laser 同志，他的信箱里面全是读者的画稿，而且从来不整理，没准儿就这么糊里糊涂地给弄错了呢！你的另一幅作品，我们也收到了，很不错，谢谢你对我们活动的支持，这次绝对不会再弄错(^-^)。

幸运读者： 杭州谭飞、武汉蔡志刚、天津郑小新、郑州韩絮、重庆赵枫、北京张博、长春李火、北京曹蓓蓓、上海王加、广州吴一凡



"这次应该是第一次给'电电'投稿吧，因为之前没有调查表，不过自从贵刊有了'游通社'的'阵地百景'这个这么有新鲜感的栏目之后，我就一直想把我的阵地展现给各位。"

来自广东汕头的韩华阳的阵地—



▲这是能把我的装备看得最清楚的一张，能看到 3DO 一台，GG 两台(蓝、黑)，MD 一台，SFC 套机一台，SFC 日版两台，DC 一台，DC 手柄 + PDA + 震动包一套，还有风扇一台和电视一台。三叠 D 版盘没时间放进盘包里，爱收藏也有收藏的害处，数量太多，CD 盒很贵啊，唉，我的¥……



▲这是我平时正常"工作"的阵地，没在玩的机器上都盖着纱巾，旁边的小风扇是给机器散热用的。电视中是 DC 版的"KOF99"中 MAXIMA 的一击必杀连续技。最值得注意的是照片中的 CD(游戏)阵:)



◀相片图中有 N64，扫雷坦克(可惜没了两个扫雷器)，还有 MD 四分插，土星 3D 手柄，还放着四架私人收藏的四驱加一遥控赛车，红色的铁盒是我的工具盒。

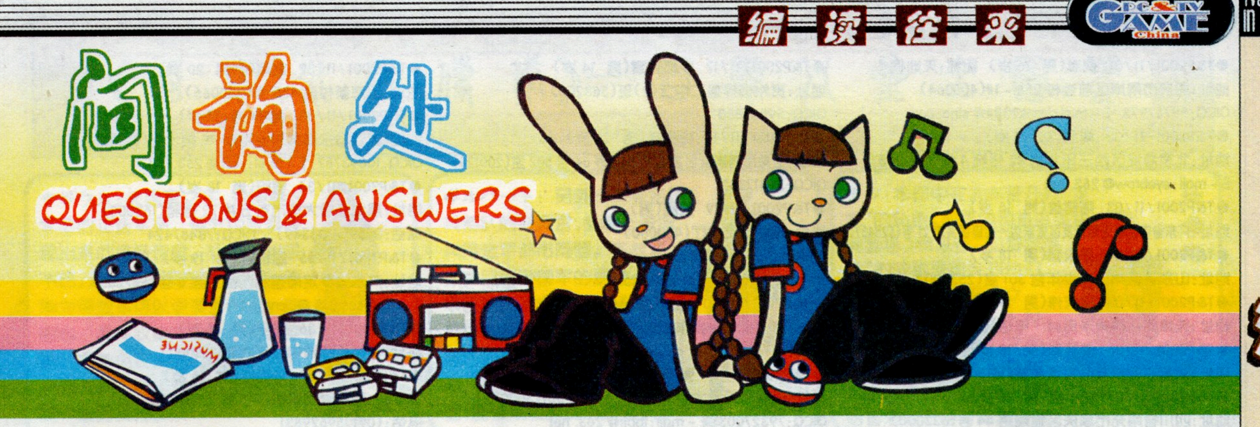
怪不得很多读者在调查表上反映说『最不喜欢「阵地百景」』这个栏目，原因是因为看着别人有 PS2 什么的眼馋。看了韩华阳的阵地，我也要眼红了。——Mars

来自上海的朱俊的"游戏基地"！

"PS 是首次擅自用妈妈给准备用的一千元买的，型号为 9002；美版 DC 和型号为 SCPH－15000 的 PS2 可是我努力工作后的结晶，整整半年，购买日期分别为 2000 年 10 月 26 日和 2001 年 3 月 10 日。虽然 PS2 现在跌得厉害，但我可不后悔，喜欢嘛！地上是一些攻略书、游戏杂志和 D 版盘。还有很多海报，只是太乱了，只挑了几张满意的图像贴了出来，很有游戏的气氛，也很漂亮。"







《幻想水浒传2》中如何收《幻想水浒传1》的主角?

陈庆宜

首先,你必须先把一代搞定。当然,如果你愿意,也可达成一代的完美结局,这样在二代里,会有让你感动的情节出现哟!要是嫌麻烦的话,也可迅速把一代通关,在最后迷宫中保留最高等级的记录(其实一般也就是那么 **LV. 64** 左右),这样就 **OK** 了。

现在,我们拿起《幻想水浒传2》,开始新游戏,在为主人公起名字以后,会询问你是不是读取"幻想水浒传1"的记录,选择"是"的话,会进入记忆卡画面,之后选择前代最后的记录开始正式游戏。

在游戏里,很长一段时间是不能得到前代主人公的,只有发生了要去原"赤月帝国"和新建的共和国签立互助条约的时候,才能经过地图右下角的渔村而发生事件。如果前代得到完美结局的话,这里护卫归隐的前代主人公的侍卫就不会是一个小姑娘,而是……(卖关子!)好了,到这里你就可以搞定前代主人公了。

最后要说的是——一定要得到前代主角!!!不光因为他与本代主角有全体1.2倍伤害的合体攻击,还因为这位前辈实力的的确确是太太太太太强了,可以说是"强大到一塌糊涂"的地步,一但拥有,别无所求!!

MARS:《恶魔城~月下之夜想曲X》已用主角打通一次,现用那个什么怀旧主人公亦打穿一次,但我仍不知道那个女子(好像叫玛莉来着)的使用方法,THANK YOU!!

PS版本里面根本没有玛莉这个人,你能用到RICHTER已经很不错了。要想用玛莉来进行游戏,非用土星版来玩不可,而且SS版一上来就可以直接选用上述三个角色,很爽。

1. 哪儿能下载DC和SS的模拟器?
2. 有没有《死或生2》的中文专题网站?网址是?

广西 谢文荣

1. 现在还没有任何模拟器能比较完美地模拟出DC、SS的游戏,而且速度特别慢。

2. 没有专题网站,只有个别的会介绍到。

编辑部的先生们:

你好!我有个问题想问?机器人大战阿尔法外传的金无限、熟练度、道具的金手指密码?基联野望的金无限的金手指密码?

"α外传"——金钱无限:80073168 967F
8007316A 0098
熟练度:80073188 00xx 上限FF
全道具:801704AC FFFF
801704AE FFFF
801704B0 FFFF
B0320002 00000000
801704BC 0909

基联野望金钱无限:801ED174 967F
801ED176 0098

1. 恶魔城中怎样使用二段跳?
2. 在哪里能找到水之石、雾之石、狼石和蝙蝠石?
3. 正版游戏中是否都自带攻略?
4. 恶魔城中的正、逆城是怎么区分的?
5. 在大理石廊下,与玛利亚对话的大钟那儿怎么上去?
6. 怎么能看到全城的图?
7. 是否能介绍恶魔城X的攻略?

张旭

怎样使用二段跳:在恶魔城最上部就是快打西蒙(拿鞭子的BOSS)的那里断桥下面走到尽头有一个魔导器"飞翔石"取得后按2下X键就可以使用二段跳了。

水之石:先到地下水脉的左边用二段跳跳过瀑布按下机关会有一个拿炸弹桶的骷髅从而得到魔导器"人鱼之像",然后到地下水脉的右边有一处地面明显比旁边的地面颜色深(深蓝色)攻击地面打开隐藏通道,往里走坐船过河(注意如果不拿人鱼之像的话这里不会有船)然后便能得到水之石。

雾之石:取得飞翔石后到大理石廊下那面大钟那里等左边的石像打开跳上去到斗技场打败BOSS后得到雾之石。

狼之石:在外壁也就是有疯狂升降机的地方到上面启动升降机后,回到升降机处就得到狼之石。

蝙蝠石:从外壁到图书馆,打败BOSS后变雾通过栅栏得到蝙蝠石。

正版游戏里面是不会自带攻略的,只是有说明游戏系统等的小册子,那不是攻略。

在正城部分要破除西蒙的诅咒不杀死西蒙便可来到正城往逆城的传送点。逆城顾名思义就是所有背景都是和正城相反的。

与玛利亚对话的大钟那儿第一次要变蝙蝠飞上去,可以得到魔导器"浮身"可以5倍于跳跃的高度,使用方法是(↓↑+X)可以连续使用。

按SELECT键。

(以上问题的答案是由湖北的陈斌友情提供,表示感谢:])

……争取出现在以后的怀旧攻略中。

我是ff的铁杆。在玩ff9时有个小问题过不去了,在莫古利总部里有一个终极boss,不知如何打?请一定要告诉我。我问了好多人都不知道啊!谢谢。

要有足够高的等级,并把所有的东西都收齐,然后还要碰运气。DRAGON当初玩的时候虽然足够强了,但也没能一次就过,还是RE了一遍。

问题请寄:北京清河邮局062信箱(100085)问询处收
或者Email:mars-leo@163.com

游通社

●T&P2001/11/01 倪志(男 16岁) 昵称:天地枫
地址:重庆市南岸区前进村256-1#(400064)
OICQ:59757973 E-mail:frank7384@sina.com
●T&P2001/11/02 周萌(女 19岁)
地址:北京海淀区西三环北路82号院4楼3门203
E-mail:eyebrow@263.net
●T&P2001/11/03 陈健雄(男 16岁)
地址:广东省中山市火炬开发区张家边一村濠榴头街21号(528437)
●T&P2001/11/04 周毅韬(男 18岁)
地址:山东省德州市青少年宫301室(253000)
●T&P2001/11/05 霍庆伟(男 19岁)
地址:天津葛沽镇南辛房村 电话:(022)28694245
●T&P2001/11/06 姜丽影(女 18岁)
地址:黑龙江省依安县客运总站(161500)
●T&P2001/11/07 任小刚(男 18岁)
地址:四川省南充市顺庆区莲池路44号(637000)
电话:(0817)2314238
E-mail:wpsy2j@163.net
●T&P2001/11/08 蔡大威(男 20岁)
地址:黑龙江省大庆市广播电视大学2000届计四(163311)
OICQ:22149878 E-mail:myis8848@sina.com
●T&P2001/11/09 曹俊杰(男 16岁)
地址:武汉第二十中学高二六班(430011)
电话:(027)82824486 OICQ:50364916
●T&P2001/11/10 张阳(男 14岁)
地址:河北省衡水市人民西路81号电厂生活区十一号楼四单元201室(053000) OICQ:32285182
●T&P2001/11/11 徐鹏(男 17岁)
地址:上海市浦东新区沪东新村359号301室(200129)
电话:(021)58712631
OICQ:77981260 E-mail:ppc_007@163.com
●T&P2001/11/12 Townnal
地址:四川泸州江阳新二村20号楼1单元13号
电话:(0830)2293974
●T&P2001/11/13 钱鹏(男 17岁)
地址:江苏省南通市海安县中坝中路21号205室
电话:(0513)8812831
OICQ:54713475 E-mail:ciro_qianpeng@hotmail.com
●T&P2001/11/14 张煜冰(男 16岁)
地址:河北省石家庄市中山东路466号1-3-203号(050031)
电话:5079564
OICQ:75234891 E-mail:sireddr@chinaren.com
●T&P2001/11/15 黎潇(男 17岁)
地址:广西龙州县房产所(532400)
●T&P2001/11/16 牟雷(男 18岁)
地址:山东省日照一中九九.十二班(276800)
电话:(0633)3220629
●T&P2001/11/17 令狐克寰(男 14岁)
地址:贵州桐梓县二中二(2)班(563200)
OICQ:59347880
●T&P2001/11/18 梅晓峰(男 20岁)
地址:上海市浦东新区凌兆路530弄64号502室(200124)
OICQ:58417383
●T&P2001/11/19 黄隆(男)
地址:湖北省文化厅(430060)
电话:(027)88055088
E-mail:hlcoolgood@sohu.com
●T&P2001/11/20 金陆(女 14岁)
地址:浙江省岱山县东沙镇和平路8号(316211)
电话:7578235
●T&P2001/11/21 张少雄(男 16岁)
地址:天津市天津大学北五村24-2-301(300072)
OICQ:79327003 E-mail:fbbit@263.net
●T&P2001/11/22 班强(男 26岁)
地址:广西平果县城北街38号(531400)
OICQ:37691383 E-mail:burugui6649@sina.com
●T&P2001/11/23 熊雄(男 19岁)
地址:广西河池市南新西街委二组11号(547000)
电话:(0778)2250844
●T&P2001/11/24 江浩(男 20岁) 昵称:金田一
地址:南京市白下区蓝旗街47幢108室
电话:(025)4594072
OICQ:21567614 E-mail:jianghao923@china.com
●T&P2001/11/25 冯伟平(男 18岁)
地址:长春市朝阳区湖光路30号1080信箱(130012)
电话:(0431)5529850
●T&P2001/11/26 冯骏(男 20岁)
地址:浙江大学城市学院162信箱(310015)
OICQ:69941388
●T&P2001/11/27 谭业波(男 19岁)
地址:湖北省武汉市武昌杨园纺机路29号(430000)
●T&P2001/11/28 贺飞(男 19岁)
地址:河北省承德市西大街100号武警六中队二排七班(067000)
电话:(0314)2184090转3146
OICQ:32652992 E-mail:xunhuan0694@sina.com
●T&P2001/11/29 毛楚男(男 23岁)
地址:武汉市常青路47号三江航天集团特种车辆技术中心(430015)
OICQ:53195953 E-mail:mcn3126@sina.com
●T&P2001/11/30 唐洪波(男 22岁)
地址:浙江省淳安县枫树岭镇窄坑电站
E-mail:tom04@163.com
●T&P2001/11/31 王秋鹏(男 17岁)
地址:广东省澄海市澄海中学211班(515800)
OICQ:3089384 E-mail:pem163@163.com
●T&P2001/11/32 赵晨明(男 20岁)
地址:上海新村路435号(200065)
●T&P2001/11/33 张才(男 17岁)
地址:浙江省永嘉县职业中学99美术班(325100)
OICQ:10893787 E-mail:yczc@263.net
●T&P2001/11/34 曹阳(男 18岁)
地址:黑龙江省大庆市杏五井72信箱(163000)
电话:0459(4103349) OICQ:78487424
●T&P2001/11/35 温智毅(男 19岁)
地址:广东省罗定市莲池西街二巷8号(527200)
E-mail:sosns@@.cnm
●T&P2001/11/36 张宁(男 18岁)
地址:锦州师院附中二年六班(121000)
●T&P2001/11/37 陈婷婷(女 16岁)
地址:上海市崇明城桥中学高二一班(202150)
电话:(021)59629831
OICQ:51665412 E-mail:yishuihanming@sina.com
●T&P2001/11/38 沈杰(男 19岁)
地址:上海市普陀区安远路62弄201号后门(200060)
●T&P2001/11/39 陈曦(女 20岁)
地址:湖北省武汉市江岸区二跃小路70号(430017)
电话:(027)85741843
OICQ:16746496 E-mail:a_lan_a_lan@hotmail.com
●T&P2001/11/40 张璐(女 14岁)
地址:杭州市余杭区临平三中三二班(311100)
OICQ:17545796 E-mail:com_com82@163.com
●T&P2001/11/41 韩毅(女 18岁)
地址:四川省威远县威中高三二班(642450)
●T&P2001/11/42 温雅娟(女 21岁)
地址:浙江杭州沈塘桥维元弄15幢2单元301(310001)
电话:(0571)85924641或者13093701334
OICQ:83089706 E-mail:regima319@sina.com
●T&P2001/11/43 王敏(男 21岁)
地址:广西省桂林市临桂五通镇政府2#(541109)
电话:(0773)5422463
●T&P2001/11/44 魏嵩川(男 18岁)
地址:内蒙古一机一中高三五班(014030)
电话:(0472)3621347 E-mail:wsc36@163.com
●T&P2001/11/45 吴捷(男 18岁)
地址:上海市北京西路42号152室(200003)
电话:63722672 E-mail:arwujie@fm365.com
●T&P2001/11/46 许广学(男 17岁)
地址:浙江省湖州市凤凰一村6幢4单元108室(313000)
OICQ:2103087
●T&P2001/11/47 姜良晖(男 14岁)
地址:福建省福州市排尾路229号联邦广场3#404(350009)



●T&P2001/11/48 杨伟(男 18岁)
地址:江苏省南京航空航天大学自动化学院测控系2班(211100)
电话:(025)2119561 OICQ:76355058
●T&P2001/11/49 韩峰(男 16岁)
地址:黄浦新昌路389弄13号(200023)
电话:(021)63727256 OICQ:38120890 E-mail:madwind.hf@163.com
●T&P2001/11/50 王亘明(男 17岁)
地址:上海市黄浦区河南中路166弄170号(200002)
电话:(021)63211922
●T&P2001/11/51 罗悦N
地址:广东省英德市百花路土产公司20 3—3
OICQ:28895386 E-mail:rpg_007@163.com

记忆の碎片

每个人都有值得自己珍惜的记忆，它是那样的遥远有是如此的清晰，在此将我记忆中最美好的一部分与曾经有过相似经历的大家分享。

（一）

一个炎热的中午，上了年纪的看门人坐在一边低垂着眼帘似乎想以此打发整个下午的时光。悄悄地在门口的另一侧露出了一张幼稚的小脸，一双特别明亮的大眼睛观察着看门人的一举一动。突然间小小的身材伴随在另一个人影中以“最快”的速度穿越了视线的门槛。老人也似乎为眼前闪过的人影察觉微微的睁开了眼睛，当略微迟疑的目光扫到了他的背影消失在一处拐角后，又一次垂下了眼帘。

过了那个拐弯很容易就看到一扇门，而这扇门的另一边似乎就是前往另一个世界的通道一样吸引着他；这扇门并不存在什么阻隔。头脑的灵活弥补了身材的不足。小巧的身体熟练的攀爬上了房间内部用来间隔的铁架，整个身体都靠上了一台现的无比硕大的“机器”。然而真正吸引他的正是机器里演绎的一切；一架穿梭机在未知的空间出生入死的经历。然而每次精彩的表演都是以最终的失败而告一段落，之后就是等待着另一枚铜币投入和另一个新的开始。

不知不觉已经有数以十计的穿梭机坠落了，而真实世界中也由烈日当空化为了夕阳西下。他真的像是经历过了那场宇宙大战之后恋恋不舍地踏上了归途。再次经过大门口的时候得意的笑脸对应着老者默认似的点头。这个夏天还会有许多次这样的重复，也许他并不知道这个正是改变他一生的开始。

（二）

一阵铃声响过之后，不少背着书包的“小鸟”摆脱了一个叫学校的鸟笼，自由地在路边飞翔。就在不远处还可以听到市场上小贩叫卖的地方，一扇大窗前也拥挤了好几个这样的少年。

“今天水平怎么样？”一个因为晚到而没有抢到有利位置的少年问道。

“臭的很！！！到现在还没有人带霰弹冲到第二关，比昨天差远了。”一个明显在身高上占了不少优势的观众回应道。

“小心！臭啊。。”

在一阵喧闹声中电视画面里的持枪勇士还是没有逃脱中弹身亡的厄运。然而这个厄运却有将另一个厄运降临到了现实的世界中；窗帘被拉上了……在场的人无不叹息、唾骂，无非是些小儿科的话题。再又经过了一番期盼和等待以后，散了。

“明天你还来吗？”

“这个说不好，明天还有兴趣课要上。”

“哦，反正我没有参加什么兴趣小组，看这个就是我最大的兴趣。那好再见了。”

“再见。”

刚才搭话的两个少年在一个路口分开各自回家了。

第二天，老地方。

窗帘依然被拉起，值得庆幸的是并没有昨天的那么严密，还有一处不小的缝隙可以让外面的人窥视到窗内的情形。哪个高个子少年依然占据着最有利的位置。这时另一个少年也到了。

“喂，别看了。走，带你去个新地方，那里的高手可以打到第四版了。”

“第四版？？真的吗？就连这里的老板也打不过第三版的关底啊。”

“走了，不远的到了就知道，还是我昨天回家看到的。”

说着拉起哪个高个子的手朝昨天分手的路口跑去。两人再又经过了两条马路后一个动听而且熟悉的声音夹杂着枪弹发射的声音侵入了他们的耳膜，在停下脚步确认以后，又一起飞奔向了音乐的来源。在黄昏中他们的背影是如此的兴奋、愉悦。

（三）

我已经等了好久了，虽然我知道离最快结帐的位子还有一会儿，但是还是催着伙计问过好几次了，究竟什么时候有空位。总算有了，我老实不客气的坐在了刚刚空闲出来的位置上。

“拿 12038 来，打了算。”

说着我熟练的取出了一个装有记忆磁片的盒子，因为放在贴身的口袋里还能很清楚的感觉到表面体温的余热。当我很快的把它塞入数据的读取口又熟练的读出了我需要的进度，这时伙计已经送来了我需要的标有 SF12038 字样的磁片和记帐卡。我确认了他手里的东西满意的点了点头，就沉迷进了另一个世界中。

周围虽然还夹杂这许多别的声音，但是我还是可以清晰的听到编号为 SF12038 的磁片在读取内容时那一种持续、有力非常熟识的声音是如此的亲切。当我每次听到这个声音对会感到一种莫名的兴奋感觉是如此的强烈。100% OK，完成了。随着画面的切换进入游戏了。

又一次确认了上次结束时完成的部队编制后，切入了下一个战场。“宇宙の涡”我全力辨认着我所能了解的全部信息，希望能够为作战提供一切有价值的方案。同时又有一种说不出的心情涌上了心头，终于到了这一版了，这就是“传说中”有 11 个？？的版面了吧，在侦察了敌情之后我越发确认了这一点。

真应该谢谢他才是，如果没有他的共同努力就不会有如此的成果，没想到他小小年纪居然对游戏有这样的了解和见识。不知道什么时候可以再见到他可以和他分享这份喜悦。糟糕！！我心里暗骂，可能由于一时的走神，一架我方的机体被击坠了。于是在迅速了切换电源后又读取了进度，游戏就这样进行着……

（四）

在一块开阔地上，两支装甲集群正在缓慢的靠拢，平坦的地面似乎有着异常的引力一般，双方的速度极其缓慢、极其缓慢。明显不同的涂装表明了各自的立场渐渐的双方终于都进入了各自火力的射程。几乎是在同一瞬间无数的炮塔转动、瞄准、发射；如雨般的炮弹互相倾泻着。坦克一辆辆的被弹、冒烟、爆炸、消失，甚至连一点点的残骸都没有留下，唯一的痕迹就是原本平坦的地面因此变的坑坑洼洼。终于一方的火力渐渐衰弱了，一方已经以明显的数量优势奠定了胜利的基石，此时扭曲的重力似乎又恢复了正常，这也加速了失败者的覆灭。突然间整个大地似乎也一起震动了起来，伴随着震动的是一连串的爆炸战败者以最后的英勇换取了对手的尊敬。

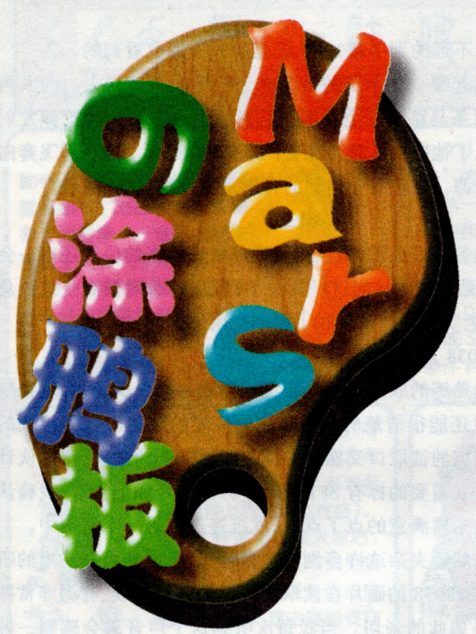
MISSION FAILD

战斗结束了，有人似乎还沉浸在刚才那种惊心动魄的战斗中。然而战斗的两位直接指挥者持续谈论着刚才指挥的得失和战斗的经验；其间谈笑风声与先前又是一番唇枪舌剑的较量。

“好了，再来一盘，这次换我熟悉的地图；HOW IS THE LAST HERO！我来开 NEW。你们快进来。”

一声招呼之下双方各自又一次进入了临战的状态，一场新的大战即将开幕。

BY 卡奥斯·克斯拉



原来由laser掌管的『游民画屋』被收编到MARS的『游通社』里面，变成了『MARS の涂鸦板』。当然还是把玩家的部分优秀画稿集中起来刊登。至于『失业』的laser同志，他会专心致志地去弄『纵横四海』和攻略了。



▲《八神》　作者/四川 陈科

很不错的作品，美中不足的就是画面有点脏。

八神＝颓废＋寂寞＋月＋……

▼《八神的秘密》　作者/广西 韦明延

和右边那张截然相反的Q版四格漫画。KOF系列的同人似乎特别愿意拿八神开涮……分特!



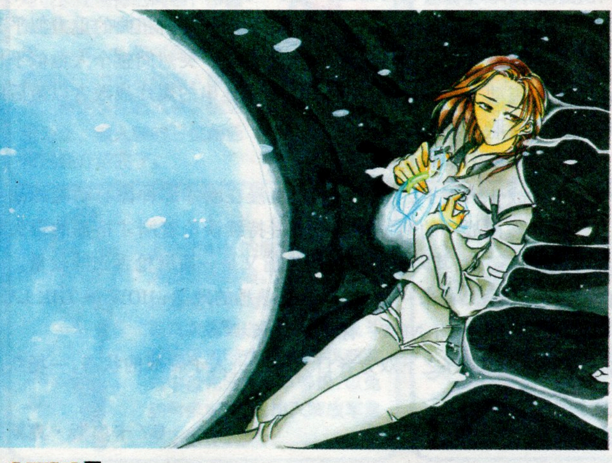






▼《怀着对新生命的希望》　作者/广东 魔童

意境很好，背景很美。可是、可是……为什么人物的脸看上去感觉是平面的?





▲《LANGRISSER V》　作者/江苏太仓 BLACK ANGEL

我一直很喜欢"LANGRISSER"系列的作品，就是因为非常欣赏漆原智志的画风。

名作大家谈

let's talk about games

是援护还是双动?

——我们的机战在往哪方向转变?

这两天偶尔用模拟器试了试 GBA 的"z. o. e. 2173", konami 出的。进入标题时突然出现了 winky soft 的字样,玩了一会后,顿觉这不就是机战 f 的缩水版吗?画风酷似机战的人物,地图,作战地图,甚至连 option 中的各个选项也与机战 f 一模一样。不用说也是有音乐欣赏,图鉴,人物谱之类的。

再 load 机战 A,真搞不清谁更象机战了,虽然论画面,作战方式,地图 A 像机战 f,不过不长的剧情和无法双动更多靠援护作战的事实使我觉得更象 alpha 外传。仔细想想,援护和双动应是不可能同时出现的(DC 和 WS 版的几作没玩过,也不确定)。试想如果同时有援护和双动的话,大伙同时冲到敌人射程内,利用下一次行动大家紧紧靠一起,你帮我我帮你,大家活象一伙打了兴奋剂的机枪兵一样一通狂扫,敌人一回合全部被 KO 可能是经常的事。这样就大大破坏了 slg 的平衡性了。我玩过 sdgundamg 世纪 f,由于有援护还有击坠奖励行动,结果等自己有了强力机体后完全没有 slg 的感觉,更多是在感受高达的剧情和收集机体。竟管也有一些变态关要求很高(5 回合全灭啊,或 3 回合击坠首脑啊),但再用上援护+双动(也许是 N 动)也不难摆平。但是,近几作机战我感觉一个 bt 关都没有,所以机战这冷饭就得换个方式来炒了。结果双动的高级战斗方式转化为阵型援护注意型战斗方式(针对不修改来说)。

WINKY SOFT 在的时候我认为是机战的黄金时期。第三次时之后的机战的模式固化为开始低级战斗,后期阵容强大后 nt 们纷纷觉醒为戴"W"标记的猛男,爽一阵后敌人也觉醒,紧接我方大多数人也会"w",战斗进入要考虑双动的高级阶段。WINKY SOFT 在的时候,第 4 次,f 和 ffnial 就是如今酷似 z. o. e 的系统加上长篇的剧情(由于有从低级到高级漫长的过程,所以 f 才会那么长)。但是 WINKY SOFT 分离眼镜后,alpha 的画面有了长足突破,但是双动被弱化,高级战斗方式减弱,地图变小,整个机战更象等待每一个著名机体登场的话剧。加入援护后确实变得好玩了些,但值得注意的是有援护无双动的机战都不长,alpha 和 A 都是 40 话左右收场,是容量不够?我以为是只有援护加上不大的地图和不高级的战斗方式如果太长了反会令玩家感到索然无味,现在的机战就象一幕话剧,大家都有机会出场,都出来了一起来唱首歌后大家回去睡觉,我眼镜来收钱。

如此,我以为援护和双动是一对互斥的东西,如要同时收录必须大幅提高难度不可。我也以为这也是机战这一冷饭以后发展的两条路,好象现在眼镜只能选择一条。没错,援护时为了击坠会逃命的 boss 而精心计算非常爽快,但原来 WINKY SOFT 模式的双动高级战斗也很扣人心弦。就我个人来说,我还是喜欢后者的。况且,我一直希望出现前辈 justice 那样描写的史诗般的"超级机械人大战 R",如果要有这么长的机战,高级的战斗绝不可少啊。

机战该怎样选择发展道路呢?这不是我们能决定的问题,但是这碗冷饭炒到了头而象兰古瑞撒那样却不是我们想看到的。

BY scirocco

旧梦的终结——《恶魔城历代记》

虔诚的等待,平淡的享受,失落的心情。这三者构成了这款《恶魔城》在我那心爱的 PS 机的始终。

现在很流行怀旧,街头的主色调是紧身衣搭配喇叭裤。反映在游戏上,则是对老游戏的眷恋。发黄的老照片重温时总能让人重拾一份童真,回忆一些快乐的生活点滴。对于"历代记",我没有抱什么能让人眼前一亮的大奢望,只愿她能让我的思绪不要这么混乱,让我的童真再一次降临此地。

我选择了 X6800 的原始模式。

我喜欢小岛文美的画,但不喜欢回忆的味道有一丝不纯正。

很呆。一个只会跳、蹲、挥鞭和放暗器 4 个动作的主角。一开场便是杀戮,没有故事铺垫,简单而直接——恶即斩?!也许吧,太多的理由太多的独白会削弱所谓的"游戏性",小时候从来没有想过这个问题,现在或许是想太多了,是游戏不纯正还是我的思想不纯正?

很闷。从没有想过破关是如此地没有动力,我可爱的主角从来就不会成长,只会在地上拾到什么是什么,不论是捡到西瓜还是芝麻,从前拥有的一律丢弃。真是没有头脑的家伙!有时候不得不小心翼翼生怕拿错了什么不要的东西而后悔,唉……十多年都是这么过来的,想多了不是?

很难。有时候一个小版就要花一个小时,每一步动作都要先经历过死神的洗礼而变得谨慎而有章法。主角因为不会跑而步履稳健,因为有防御意识而向后弹去。就这样,他总躲不过骷髅那不要命的攻击,总会因为突如其来的撞击而飞身掉进会出现 GAME OVER 字样的深渊。那时也有很多游戏玩不来,现在也是,难倒真的想太多了?

如果有人问我,给你一次重来的机会……我会笑笑打断他的话,童年只属于那一个时代。用现在的我投奔失却的童年,我会了无生趣的。

不怀旧,我的那份心情遗失已久,在哪里?没有人会清楚。反正不会是一份软件,不会是一张老照片。

《恶魔城历代记》我明天就还给朋友,他买回来还没碰过……

钟德光



天津海虹游戏

邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号 邮编:300020 电话:022 - 27308685 收款人:杨子江

邮费:不论品种数量(主机除外),一次邮购只需 15 元. 全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利. 一次邮购商品 100 元以上赠送精美礼品一份. 凡汇款金额较大的顾客请务必留下联系电话或 E - MAIL. 本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到 24 小时发货包您满意.







主机贩卖区

PS2 35000 型(原震动手柄, AV 线, 正版 GT3, 大电源, dvd 直读)3600 元 邮费 50 元

PS2 30000 型(原震动手柄, AV 线, 大电源, dvd 直读) 3400 元 邮费 50 元

DC 日美版(原装手柄, AV 线, 56k 猫, 上网键, 电源) 950 元 邮费 50 元

DC 日版(原装手柄, AV 线, 电源线) 800 元 邮费 50 元

PS ONE 迷你型 101/102/103(白原装震动, AV 线, 电源)800 元 邮费 50 元

GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(颜色任选) 230 元/300 元/450 元 邮费 30 元

GBA32 位掌机, 任选颜色(透明蓝, 透明粉, 深紫, 纯白) 650 元 邮费 30 元

GBA 皮卡秋限定版 1190 元 邮费 40 元

隆重推出

GBA, GB 可擦写卡—卡在手花很少的钱玩遍天下掌机游戏.

稳定的质量: 可擦写 1 万次, 寿命超常. GB 擦写卡可于 GBA 上正常游戏, GBA 擦写卡 1M EEPROM 记忆体, 永不丢失.

合卡功能: 可将多个游戏写入卡中成为合卡, 非常经济.

费用低廉: GB 游戏录入 10 元/次, GBA 游戏 30 元/次, 购卡时拷游戏免费, 邮费 10 元.

游戏齐全: GB 游戏 2000 种, GBA 游戏 150 余种, 含最新美日版及中文版游戏.

价格: GB 32M 空白卡带 180 元/个, GBA 64M/128M 卡带 790 元/1190 元, 送所有游戏目录.

完善售后服务: 六个月免费保固(因自然因素损坏可免费换新修复)以及终生维护.

特价配件区

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
PS2 原装 8M 记忆卡	260 元	DC 仿 SS 格斗手柄	55 元	DC 专用电源	30 元	PS 透明格斗震动手柄	45 元	PS 四分插	50 元	PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡	55 元	GB 透明套/皮套	10 元	GBA 高级电源充电器	55 元
PS2 原装黑色震动柄	260 元	DC 组装大手柄	40 元	DC 转 PS 手柄接口(震动)	80 元	PS 组装记忆卡(灰/白)	15 元	PS 手柄延长线	12 元	PS 北通铁手枪(黑/银)	95 元	GB 镜片(薄/厚/彩)	10 元	GBA 屏幕保护膜	10 元
PS2 组装震动手柄	90 元	DC 2M 记忆卡	40 元	DC 转 PS, SS, PC 键盘接口	120 元	PS 透明记忆卡	18 元	PS/PC 一拖二转接线(长)	15 元	PS 北通铁手退堂震动枪	165 元	GB 放大镜(带灯)	18 元	GBA 皮套	10 元
PS2 横竖支架	25 元	DC 4M 记忆卡	50 元	DC 上网卡 + 盘	100 元	PS 透明 IC 记忆卡	20 元	PS 手柄导电胶	4 元	PS 北通方向盘	220 元	GB 彩线小手链	8 元	GBA 对战线(2 头)	15 元
PS2 DVD 遥控器	55 元	DC 北通 4M 记忆卡	60 元	DC 风扇	45 元	PS 8M 记忆卡	70 元	PS ONE 液晶显示屏(5 寸全制)	800 元	PS 北通大摇杆	140 元	GB 彩机机壳	25 元	GBA 对战线(4 头)	25 元
PS2 专用大电源	60 元	DC 鼠标(带手指指游戏)	75 元	DC 震动大方向盘(手刹, 脚踏)	260 元	PS 大摇杆	90 元	PS ONE 液晶屏幕充电器	220 元	PS 北通中摇杆	120 元	GB 北通电源	12 元	GBA 耳机 + 彩色手链	30 元
PS2 手柄四分插	180 元	DC 键盘	95 元	DC 精美背包	45 元	PS 双人小/大摇杆	230/290 元	PS ONE 液晶屏(5.6 寸全制)	800 元	PS 北通飞行摇杆	130 元	GB 鬼甲	35 元	GBA 透明套	10 元
DC 原装手柄	100 元	DC 万用制转	45 元	PS 原装手柄	45 元	PS 制转	30 元	PS ONE 金手指	90 元	PS 北通四分插	90 元	GB 笔式充电器	35 元	GBA 小背包	30 元
DC 原装震动包	150 元	DC AV 线	15 元	PS 组装手柄(灰)	8 元	PS 组装 AV 线	8 元	PS ONE 背包	45 元	GB 小摇杆	10 元	GB 标准充电器(彩)	25 元	GBA 大盖(鬼甲)	40 元
DC 原装可视记忆卡(PDA)	150 元	DC S 端子线	20 元	PS 组装手柄(白)	9 元	PS 原装 AV 线	20 元	PS 9××× 系列金手指	90 元	GB 高亮度小灯	15 元	GB 金手指	75 元	GBA 摇杆	10 元
DC VGA	65 元	DC RGB 线	25 元	PS 透明连发格斗手柄	15 元	PS S 端子线	10 元	PS 原装 PDA	280 元	GB 小对小对打线	8 元	GBA 放大镜(带灯)	25 元	GBA 精美卡盒	10 元
DC 组装震动包	35 元	DC 透明机壳	80 元	PS 原装震动手柄(灰/白)	85 元	PS 金手指卡 + 书	38 元	PS 北通格斗手柄	23 元	GB 万用对打线	10 元	GBA 高亮度小灯(黄色光)	15 元		
DC 组装手柄	35 元	DC 原装纯白机壳	120 元	PS 原装透明震动手柄	90 元	PS 精选包	15 元	PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡	25 元	GB 小背包	30 元	GBA 高亮度小灯(白色光)	30 元		
DC 透明组装手柄	45 元	DC 仿原装震动光枪	80 元	PS 组装震动手柄(灰/白)	40 元	PS 对战线	8 元	PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡	36 元	GB 中背包	45 元	GBA 电源 + 充电器	35 元		

GB、GBA 卡带

卡带均为全新, 包装说明书齐全, 专人进行 48 小时记忆体检测, 保证不丢记忆. GBA 卡带均为 1:1 小卡, 彩色说明书, EEPROM 记忆, 保证质量.

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
GBA 恶魔城	135 元	GBA 拿破仑战史	190 元	GBA 星际交流	180 元	GB 口袋妖怪绿(中)	26 元	GB 撒尔达 - 大地之章(中)	45 元	GB 96 拳王	23 元	GB 侏罗纪公园(中)	30 元	GB 数码爆龙(中)	35 元
GBA 恶魔城中文	180 元	GBA 大富翁	150 元	GBA 玩具兵大战	160 元	GB 第 2 次机器人大战(中)	30 元	GB 萨尔达 - 时空之章(中)	45 元	GB 97 拳王	25 元	GB 七龙珠 RPG(中)	26 元	GB 超级魂斗罗	15 元
GBA 黄金太阳	165 元	GBA 皇家骑士团外传	160 元	GBA 龙战士	140 元	GB 第 3 次机器人大战(中)	30 元	GB 超级玛丽	15 元	GB 98 拳王	28 元	GB 孤岛冒险(中)	42 元	GB 雪人兄弟	15 元
GBA 钻地小子 2	120 元	GBA 炸弹人	110 元	GBA 奇奇怪界	140 元	GB 第 5 次机器人大战(中)	30 元	GB 玛丽 3(中)	55 元	GB 99 拳王	36 元	GB 鬼太郎(中)	28 元	GB 蜡笔小新	15 元
GBA 侏罗纪公园 3	140 元	GBA 马丽赛车	140 元	GBA 雷曼	165 元	GB 第 6 次机器人大战(中)	40 元	GB 瓦丽奥	30 元	GB 拳王 2000	38 元	GB 古墓丽影(中)	75 元	GB 赌神 2	15 元
GBA 洛克人	185 元	GBA 游戏王 5	170 元	GB 口袋妖怪金(中)	38 元	GB 机器人大战 F 完结篇(中)	45 元	GB 牧场物语 1(中)	30 元	GB 心跳回忆 - 文艺篇(中)	55 元	GB 102 斑点狗	38 元	GB 金田一少年	65 元
GBA 柯纳米赛车	145 元	GBA 街霸 2	165 元	GB 口袋妖怪银(中)	38 元	GB SD 高达(中)	48 元	GB 牧场物语 2(中)	40 元	GB 心跳回忆 - 体育篇(中)	55 元	GB 1942(飞机)	45 元	GB 狮子王	38 元
GBA 快打旋风	140 元	GBA 风之少年	140 元	GB 口袋妖怪钻石(中)	38 元	GB 勇者斗恶龙 1 + 2(中)	45 元	GB 牧场物语 3(中)	45 元	GB 三国志(中)	28 元	GB 异型 3(彩)	38 元	GB 实况足球 2001	55 元
GBA 玛丽奥 advance	120 元	GBA 机器人大战 A	160 元	GB 口袋妖怪翡翠(中)	38 元	GB 勇者斗恶龙 3(中)	85 元	GB 游戏王 1(中)	45 元	GB 吞食天地 3(中)	24 元	GB 鬼武者(中)	45 元	GB 亚特兰迪斯	50 元
GBA 方程式赛车	120 元	GBA 幻想水浒外传	165 元	GB 口袋妖怪水晶(中)	40 元	GB 勇者怪兽篇(中)	48 元	GB 游戏王 2(中)	70 元	GB 真女神转生 2(中)	32 元	GB 刀锋战士	43 元	GB 洛克人 X	30 元
GBA J 联盟育成足球	190 元	GBA 全日本 GT 选手权	155 元	GB 口袋妖怪黄(中)	32 元	GB 太空战士 4(中)	26 元	GB 游戏王 3(中)	30 元	GB 真女神转生 - 红之书(中)	65 元	GB 阿拉丁	38 元	GB 樱花大战(中文)	85 元
GBA 瓦丽奥 4	170 元	GBA F - ZERO 赛车	110 元	GB 口袋妖怪红(中)	26 元	GB 太空战士 8(中)	30 元	GB 游戏王 4(中)	75 元	GB 真女神转生 - 白之书	45 元	GB 星海传说	65 元		
GBA GTA 赛车	140 元	GBA 机器猫	180 元	GB 口袋妖怪青(中)	26 元	GB 撒尔达传说(中)	35 元	GB 95 拳王	23 元	GB 大富翁(中)	30 元	GB 大金刚 2001	45 元		

优质日本卡通动画,4 元/张。为方便广大顾客购买收藏, 特开展 VCD 补单补缺服务, 价格 4 元不变.

片名	CD	片名	CD	片名	CD	片名	CD	片名	CD	片名	CD	片名	CD	片名	CD
圣战士	3CD	城市猎人我的爱人	2CD	圣斗士星矢 - 最终圣战	1CD	橙路 TV 版	24CD	五星物语	1CD	少女安妮	2CD	高智能方程式 OVA 版	4CD	快感指令完结篇	15CD
飞跃颠峰	3CD	城市猎人保镖密令	2CD	圣斗士星矢 - 真红少年	1CD	橙路剧场版	2CD	寄生前夜	2CD	绀碧舰队	2CD	高智能方程式 TV 版	13CD	头文字 D	14CD
重战机	2CD	99 城市猎人	2CD	圣斗士星矢 BTX	9CD	碧奇魂 2OVA 版	1CD	青之 6 号	4CD	新海底军舰	2CD	星方天使	1CD	鬼姬传说	2CD
传说巨神伊迪安	4CD	城市猎人爱与宿命的连发枪	2CD	幽游白书 TV 版	38CD	碧奇魂 TV	7CD	X 战记	2CD	魔动王电影版	1CD	少年街霸	2CD	公园前派出所	2CD
超时空要塞 TV 版	12CD	超时空要塞 2	3CD	幽游白书剧场版	2CD	学校有鬼	6CD	东京巴比伦	1CD	美少女枪神	2CD	白色猎人 TV 版	9CD	学生妹	2CD
可曾记得爱	2CD	超时空要塞 D7	4CD	幽游白书夜叉阴谋	1CD	大运动会	6CD	最游记	11CD	学校幽灵	6CD	白色猎人剧场	2CD	令人战栗的格林童话	1CD
超时空要塞 PLUS	4CD	超时空要塞 D7 电影版	1CD	暗黑破坏神	3CD	爆笑吸血鬼	3CD	鬼神童子	2CD	课本没教的故事	2CD	篮球飞人	1CD	幽游白书大百科	1CD
真三一万能侠	7CD	不思议游戏青龙篇	9CD	罗德岛战记	6CD	烈火之炎	14CD	足球小将	5CD	灵魂力量	9CD	再见萤火虫	2CD	高达真人版	2CD
魔装机神	7CD	不思议游戏朱雀篇	10CD	新罗德岛战记	9CD	街霸 OVA 完结篇	7CD	蜡笔小新	2CD	新吹破糖危机	7CD	炎之记忆	2CD	万能文化猫娘	6CD
新世纪 EVA	13CD	不思议游戏延续篇	6CD	圣子到	12CD	街霸剧场版	2CD	特搜机动队	3CD	烈炎杀人课	2CD	龙猫	2CD	To Heart 完全版	6CD
EVA 完结篇	4CD	不思议游戏剧场版	2CD	剑风传奇	13CD	少年街霸	4CD	守护月天	3CD	天使禁猎区	3CD	百变狸猫	1CD	篮球飞人 TV 版	51CD
高达 F91	2CD	柯南世纪末魔术师	2CD	相聚一刻 TV 版	32CD	饿狼传说	4CD	海底娇娃蓝华	4CD	花样男子	1CD	生化危机真人版	2CD	机器猫 TV 版	26CD
马沙的反击	2CD	柯南来自黑暗组织的女子	2CD	相聚一刻剧场版	1CD	恶魔战士	4CD	强殖装甲	3CD	真夜中侦探	6CD	魔影紫光	2CD	天地无用地球篇	7CD
高达 0079OVA 版	6CD	柯南 14 番目的	2CD	宇宙骑士 1	6CD	97 拳王	1CD	沙罗曼蛇	2CD	听到涛声	1CD	织田信长真人版	2CD	天地无用宇宙篇	7CD
高达 0079TV 版	16CD	柯南引爆摩天大楼	2CD	宇宙骑士 2	3CD	98 拳王	1CD	梦幻街少女	2CD	铳梦	1CD	怪医秦博士	3CD	库洛魔法使第二部	12CD
高达 0 080	3CD	柯南青山刚昌短篇集	1CD	天地无用剧场版 - 炎夏之圣诞	2CD	99 拳王	2CD	兽兵卫忍风帖	2CD	福星小子爱星球之恋	2CD	怪医秦博士千億版	2CD	纯情房东俏房客	8CD
高达 0083	6CD	柯南连续两大杀人事件	2CD	天地无用剧场 - 遥远的思念		拳王 2000	1CD	魔术师奥凡	9CD	乱马 1/2	3CD	怪医秦博士杀人迷团	1CD	卡片召唤师	5CD
高达 0083 剧场版	2CD	柯南太顺利的推理	1CD	新天地无用 TV 版	9CD	太空战士 9	1CD	魔术师奥凡第 2 部	12CD	乱马 1/2 中国侵昆仑之战	2CD	口袋妖怪爆炎	2CD	犬夜叉	10CD
高达 08MS 小队	6CD	柯南超级杀人计划	2CD	新天地无用外传	9CD	侍魂 3CD 斗神传	2CD	霸王大系龙骑士	6CD	美少女杀手	2CD	女神候补生	4CD	城市猎人 OVA	5CD
高达 08MS 小队完结篇	1CD	柯南毛利小五郎	2CD	孔雀王	3CD	地狱老师 TV 版 99 最新	16CD	魔剑美神剧场版	1CD	巴别二世	4CD	恐怖宠物店	4CD	真三一万能侠 OVA	2CD
Z 高达	17CD	柯南意味深长的音乐盒	2CD	真孔雀王	2CD	地狱先生	1CD	秀豆魔道士 OVA	3CD	流星花园 TV 版	17CD	安达充最后冠军	3CD	口袋妖怪体育对抗赛	1CD
ZZ 高达	16CD	柯南第十位乘客	2CD	JoJo 奇妙冒险	3CD	装甲骑兵	3CD	秀豆魔道士	9CD	流星花园剧场版	1CD	皮卡丘的寒假	1CD	皮卡丘与皮卡丘	1CD
G 高达	17CD	柯南刑事恋爱物语	2CD	JOJO 冒险第 2 部	3CD	幽灵公主	2CD	秀豆魔道士完结篇	13CD	王立宇宙军	2CD	毕其顿的恶魔	2CD	机器猫剧场版	2CD
V 高达	17CD	柯南卡拉 OK 厅杀人事件	1CD	3X3 眼	4CD	吸血姬美夕剧场版	2CD	新秀豆魔道士	9CD	光明战士	2CD	魔鬼天使战警	3CD	口袋妖怪帝王剧场版	2CD
W 高达	17CD	柯南步美被绑架事件	1CD	3X3 只眼第二部	3CD	我的爱神	3CD	青空少女战队	2CD	圣传	2CD	浪客剑心 TV 版未放映	1CD	GTO 续篇	5CD
W 高达无尽的华尔兹	2CD	柯南阿兰的初步推理	1CD	金田一少年 TV 版	13CD	幸运女神	6CD	攻壳机动队	2CD	玲音	5CD	爱情白皮书	7CD	头文字 D 剧场版	2CD
W 高达战场回忆录	4CD	柯南瞳孔中的暗杀者	2CD	金田一少年 - 歌剧院幽灵	2CD	伤追人	5CD	攻壳机动队 M66	1CD	刻之大地	3CD	幸运女神	6CD	中华一番	11CD
战国魔神	13CD	柯南江户诱拐事件	1CD	金田一七濑美雪杀人嫌疑犯	1CD	樱花大战	2CD	福星小子圣水奇缘	2CD	菜菜子解体诊断书	2CD	太空战士 8MTV	1CD	守护月天 OVA	5CD
X 高达	17CD	柯南黑天使的翅膀	2CD	金田一露西亚人偶事件	5CD	樱花大战 TV 版(完结)	25CD	他和她的故事	14CD	安充达 - 大学篇	2CD	枪神 TV	13CD	猎人 TV 版	31CD
倒 A 高达完结	25CD	柯南奇怪的寻人事件	1CD	金田一绝顶聪明的推理	2CD	心跳回忆	2CD	新无责任舰长	5CD	尾崎南	1CD	尾崎南最终章	3CD	樱花大战 OVA 完结	6CD
SD 高达	2CD	浪客剑心 TV 版	40CD	金田一飞弹机关屋杀人事件	3CD	心跳回忆 MTV	1CD	机动警察	2CD	蓝色高达完全版	10CD	尾琦南绝爱	1CD	乱马 1/2TV 版	54CD
银河英雄传说 TV 版	55CD	浪客剑心追忆篇	4CD	金田一 2 杀戮之绀碧岛	3CD	北斗神拳	2CD	机动警察诞生	3CD	爆炎一族	2CD	幻魔大战	2CD	心跳回忆真人版	2CD
银河英雄传说污名的代价	2CD	浪客剑心剧场版	2CD	少女革命 TV 版	13CD	天空之城	2CD	冒险少女娜汀亚	2CD	星际争霸	6CD	虚界的魔兽 OVA	5CD	再生侠	2CD
银英传朝之梦夜之歌	2CD	圣斗士星矢 - 黄金十二宫	25CD	少女革命剧场版	3CD	天空战记	3CD	光之帆船	2CD	库洛魔法使	14CD	变形金刚	2CD		
银英传白银之谷	2CD	圣斗士星矢 - 神与神激战	1CD	GS 美神 TV 版	15CD	听到涛声	1CD	梦幻骑士	5CD	库洛魔法使剧场版	2CD	变形金刚 TV 版	10CD		
银英传新战争序曲	2CD	圣斗士星矢 - 黄金苹果	1CD	GS 美神剧场版	1CD	清涩宝贝	6CD	洛克人	4CD	接触	2CD	超魔神英雄传	25CD		
城市猎人百万黄金	1CD	圣斗士星矢 - 海皇篇	5CD	逮捕令(1 - 6)	6CD	GTO 麻辣教师	17CD	风之谷	4CD	星界之文章	7CD	魔法阵都市	9CD		
城市猎人海滩之战	1CD	圣斗士星矢 - 北欧篇	9CD	逮捕令剧场版	2CD	机动战舰剧场版	2CD	阿拉蕾	2CD	高智能方程式 ZERO	4CD	完结篇 勇者斗恶龙	10CD		

经典卡通游戏音乐大集合, 8 元/张. 未注明 CD 数均为 1CD, 请注意新品种.

001 太空战士 1 +2 原声	030 太空战士风与火	059 穿越时空 3CD	088 格兰迪亚原声 4CD	117 超级玛利 3	146 拳王 99(2CD)	175 明治剑客浪漫集	204 乱马 1/2
002 太空战士 3 原声	031 太空战士龙与星	060 晶莹之露原声 2CD	089 格兰迪亚 2 原声	118 超级玛莉 64	147 拳王 2000	176 卡通精品 MTV	205 秀豆魔道士原声大碟
003 FF3 永远的风之传奇	032 太空战士混音版	061 前线任务 2 原声	090 燃烧战车原声	119 超级玛莉混音	148 决战	177 卡通大奖 MTV	206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
004 太空战士 4 原声	033 太空战士爱在成长	062 圣剑传说 3 原声 3CD	091 寂静岭	120 机器人大战 F 原声集	149 太空战士 X 原声(4CD)	178 超时空要塞火爆精选	207 罗德岛战记原声集(3CD)
005 太空战士 4 钢琴曲	034 太空战士传奇	063 圣剑传说 PS 版 2CD	092 Wildarms 原声	121 机器人完结篇	150 皇牌空战 2	179 超时空要塞歌曲精选	208 GS 美神歌曲集
006 太空战士 4celtic moon	035 太空战士 1987 - 1994	064 浪漫沙嘉 3 原声	093 Wildarms2 原声 2CD	122 机器人大战 a 歌唱集 3CD	151 寄生前夜 2 原声 2CD	180 超时空银河系网络榜	209 青之 6 号原声
007 FF4minimum album	036 太空战士 1994 - 1999	065 浪漫沙嘉开拓者 2	094 萨尔达传说 64 音乐	123 机器人大战演唱会	152 RPG 经典爱之章	181 超时空主题歌插曲	210 他和她的故事原声(3CD)
008 太空战士 5 原声 2CD	037 太空战士交响组曲	066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD	095 利加亚传说原声	124 心跳回忆 2 歌曲全集	153 RPG 经典梦之章	182 超时空 15 周年纪念	211 头文字 D 歌唱集
009 太空战士 5 钢琴曲	038 太空战士 10sample CD	067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲	096 幻想水浒传	125 心跳回忆 OVA 原声	154 真侍魂	183 超时空 15 周年单双组合	212 烈火之炎原声歌唱集
010 太空战士 5 亲爱的伙伴	039 太空战士 10 歌曲	068 放浪冒险潭原声 2CD	097 幻想水浒传 2 原声 2CD	126 心跳回忆奇妙圣诞	155 街霸 3 次冲击	184 宫奇峻作品精华	213 万能文化猫娘歌唱集
011 太空战士 5 +1	040 太空战士电影版	069 异度装甲原声 2CD	098 阿兰多拉原声	127 心跳回忆馆林见晴	156 莎木原声 2CD	185 宫奇峻卡通主题歌集	214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
012 太空战士 6 原声 3CD	041 太空战士战略版 2CD	070 异度装甲重奏版	099 梦精灵 Nights	128 心跳回忆 5 周年纪念	157 莎木交响乐	186 宫奇峻动画世界音乐篇	215 金田一少年原声歌集
013 太空战士 6 钢琴曲	042 双界仪	071 寄生前夜原声 2CD	100 梦幻模拟战精选	129 心跳永远在一起	158 莎木 JUKE BOX	187 日本卡通动感系列	216 圣斗士星矢精选合集
014 太空战士 6 特别版	043 圣龙传说原声	072 寄生前夜混音版	101 梦幻模拟战 3 歌曲集	130 滕崎诗织情人节	159 刀魂一代	188 不思议游戏主题歌集	217 美少女战士圣诞歌集
015 太空战士 6 伟大的终曲	044 勇者斗恶龙七 2CD	073 火焰文章原声 3CD	102 梦幻模拟战 5 歌曲集	131 心跳回忆风之扉	160 樱花大战 3	189 橙路主题歌集	218 高达 0080
016 太空战士 6 stars	045 勇者斗恶龙六 2CD	074 圣战系谱交响乐	103 GT 赛车原声集	132 心跳回忆虹色青春	161 史克威尔游戏歌曲集	190 足球风云主题歌集	219 高达 0083
017 太空战士 7 原声 4CD	046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲	075 永恒传说歌曲集	104 DC 宇宙第五频道原声	133 滕崎诗织钢琴精选	162 拉米乐队原声	191 城市猎人主题歌集	220 高达 08MS 小队
018 太空战士 7 重奏版	047 勇者斗恶龙 5	076 幻想传说歌曲	105 BASTMOVIE 歌曲集	134 心跳回忆原声歌唱集	163 GT 赛车 3 原声	192 电影少女主题歌集	221 高达 20 周年纪念
019 太空战士 8 原声 4CD	048 勇者斗恶龙 4	077 银河之星原声	106 吉他 2 代音乐集	135 大航海时代 2	164 历代圣剑传说精选集	193 新世纪 EVA 特别版	222 高达 F91
020 太空战士 8 管旋乐	049 勇者斗恶龙 3	078 银河之星 2 永远的兰色	107 DDR3 原声 2CD	136 妖精战士 3 钢琴曲	165 恶魔城音乐精选二 2CD	194 日剧主题曲 mtv	223 高达 V 原声
021 太空战士 8 歌曲	050 勇者斗恶龙 1 +2	079 皇家骑士团 2 原声 3CD	108 Beatmania2 5th	137 鬼武者原声	166 动画歌曲大奖(2CD)	195 枯落魔法使(2CD)	224 高达 V 交响乐
022 太空战士 8 钢琴曲	051 勇者斗恶龙 2	080 梦幻之星 4	109 恶魔城月下夜想曲原声	138 刀魂 2 原声	167 幽游白书 47 首	196 名侦探柯南	225 高达 X
023 太空战士 9 原声 4CD	052 勇者斗恶龙 1	081 生化危机 1 - 3	110 恶魔城血之轮回	139 植松伸夫首张个人大碟	168 幽游白书最强系列	197 魔法少女	226 高达主题歌集(2CD)
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)	053 武藏传原声 2CD	082 生化危机混音版	111 恶魔城启示录	140 格斗王音乐精选(1994 - 2000)	169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全	198 中华一番原声歌唱集	227 W 高达原声大全 5CD
025 太空战士 9 钢琴曲	054 陆行鸟赛跑	083 生化维罗尼卡原声	112 恶魔城音乐精选 2CD	141 PS2 保镖原声	170 男儿当入樽 26 首	199 TO HEART 原声歌唱集	228 幽灵公主原声 2CD
026 太空战士 9 重奏版	055 陆行鸟迷宫 1	084 Shining force3 原声	113 恶魔城 x	142 科纳米游戏音乐精选	171 新世纪 EVA 主题歌曲集	200 高智能方程式原声歌唱集	229 幽灵公主交响组曲
027 太空战士 9 原声 plus	056 陆行鸟迷宫 2	085 女神传说原声 2CD	114 恶魔城 xx	143 铁拳 TT 原声集	172 新世纪 EVA 原声集(3CD)	201 浪客剑心追忆篇原声	
028 太空战士虔诚的祈祷	057 时空之旅 PS 版	086 女神传说混音版	115 游戏歌曲精华录 4CD	144 生或死 2 原声	173 浪客剑心主题歌集	202 皮卡丘	
029 太空战士神秘的旅程	058 时空之旅混音版	087 龙骑士传说原声	116 经典游戏交响音乐会 5CD	145 山脊赛车 5 原声	174 维新志士镇魂歌	203 相聚一刻	

天津海虹游戏

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号　邮编：300020　电话：022－27308685　收款人：杨子江

PS 精品英文版 8 元／张，PS2 游戏（CD 格式）10 元／张，仿原版纯黑碟 15 元／张．PS2 游戏（新版 DVD）精选 50 元／张．

英文版经典

宿命传说；
FF5；FF6；FF7（4CD）；
FF8（4CD）；
FF9（4CD）；
寄生前夜 2（2CD）；
龙战士 3、4；
格兰蒂亚（2CD）；
陆行鸟迷宫 2；
异度装甲（2CD）；
浪漫传说 1、2；
Beyond the beyond；
阿兰多拉 1、2；
银河之星 1 代（2CD）；
武藏传；
晶莹之露（SQUARE）；
北欧战神（2CD）；
穿越时空版（2CD）；
圣剑传说；
皇家骑士团 2；
太空战士战略版；
星海传说 2（2Cd）；
寂静岭；
GT 赛车 2；
wild arms；
wild rams2（2CD）；
前线任务 3；
迷失少年（3CD）；
女神异闻录罚；
牧场物语；
永恒传说（3CD）；
恶魔城；
龙骑士传说（4CD）

PS2 游戏（CD 格式）

001 IQ 智力方块 2
002 沙罗曼蛇
003 滑雪
004 大众高尔夫
005 唐老鸭
006 高达
007 电车 GO3
008 MDK2
009 山脊赛车 5
010 武装直升机
011 DOG OF BOY
012 鬼神 ONI
013 午夜街头
014 花火
015 武装雄师 2
016 星际飞鸟
017 真三国无双
018 WIN BACK
019 魔王
020 剑豪
021 实况足球 5
022 FIFA2001
023 红色环绕
024 燃烧战车 2 体验版
025 兽化格斗 3
026 铁拳 TT
027 红玲
028 实况 2000
029 阻击手
030 GP500 摩托
031 X 档案
032 GT 赛车 3
033 乒乓球
034 街头篮球
035 蚊子
036 影之心（Shadow of heart）
037 魔法门英雄无敌
038 F1 世界大赛
039 生与死 2 加强版
040 风之少年 2
041 银星战机
042 钢铁咆哮
043 东京巴士
044 欧洲冠军杯足球
045 前线任务
046 网球
047 捉猴
048 舞王 2001
049 时空枪手 2
050 牧场物语 3
051 疯狂的士
052 炼金术士
053 装甲核心 2
054 围棋
055 龙战士
056 地球危机
057 SSX 滑板
058 实况 2000
059 台球
060 暗黑天使
061 麻雀家族 2
062 红警（2CD）
063 Ever blue
064 光明骑士 2
065 真机器人战线
066 鬼武者（4CD）
067 魔鬼战士（AVG）
068 TYPE－S（赛车 RPG）
069 打鼓机
070 街霸 EX3
071 A 列车 6（SLG）
072 据空间棒球
073 NBA2001
074 三国 7
075 模拟公园 2001
076 王国物语（RPG）
077 QUAKE3
078 玩具大兵
079 古惑狼 4
080 半条命（3D 射击）
081 木乃伊 2（动作 AVG）
083 F1－2001
084 钓道 2001
085 鬼泣（3CD）

PS2 游戏（新版 DVD 格式）

001 高达英雄谭
002 皇牌空战 4
003 保镖
004 鬼武者
005 决战
006 决战 2
007 黑云（RPG）
008 魔剑 X
009 寂静岭 2
010 玉茧物语 2
011 GT 赛车 3
012 FFX
013 鬼泣
014 风之少年 2
015 维罗尼卡
016 真三国无双 2

DC 软件，5 元／张，降价不降质，每张碟均经测试，绝无质量问题，全部现货，无需备选．本店备有大量 SS 经典绝版游戏，质量上乘，欢迎本地玩家选购

001 莎木日文版（不死机）3CD；
002 莎木美版（不死机，未删节）4CD；
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD；
004 黄金国之门；
005 黄金国之门 2；
006 世嘉 GT；
007 世嘉 GT plus；
008 世嘉拉力 2；
009 樱花大战方块 2；
010 漫画英雄 VS CAPCOM2；
011 海豚 DC 版；
012 Canon Spike；
013 阻击手 Silent Scope；
014 恶魔战士合集；
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD；
017 灵魂战士 soul Reaver；
018 Sonic 大冒险；
019 疯狂越野摩托车 2000；
020 Sonic 外传；
021 罗德岛战记；
022 美少女雀士；
023 世界高尔夫大赛；
024 Hello kitty；
025 死亡之屋 2；
026 快打刑事 2；
027 隐藏与危机；
028 卡通赛车；
029 生与死 2 美版；
030 生与死 2 日版；
031 VR 射手 2000（SEGA 足球）；
032 盗墓者 4；
033 盗墓者 5；
034 疯狂出租车；
035 死亡密令（双打枪版）；
036 武装飞鸟 2；
037 出租英雄；
039 街霸 3（1＋2）；
040 街霸 3（3ND）；
041 少年街霸 3；
042 钻石博士方块（NAMCO）；
043 世界棒球大赛；
044 冰岛企鹅田径赛；
045 火星任务（飞机，CAPCOM）；
046 信长野望将星录；
047 法拉利 F355；
048 SNK VS CAPCOM；
049 梦幻模拟战千喜版；
050 生化危机 2（2CD）；
051 生化危机 3；
052 皇牌轰炸机；
053 星球大战赛车；
054 星球大战过关；
055 波斯王子阿拉伯之夜；
056 格斗力量 2；
057 三国 6；
058 丧尸复仇不死机版；
059 钻石泡泡龙；
060 泡泡龙 4；
061 雷曼 2；
062 南方公园；
063 南方公园赛车；
064 玲木电单车大赛；
065 机动战舰；
066 再生侠；
067 桑巴舞砂槌；
068 恐龙危机；
069 育成赛马（SEGA 出品）；
070 私立学院 2 完美版；
071 樱花大战 2（3CD）；
072 圣灵机；
073 V 拉力赛车 2；
074 首都高速 1 代；
075 首都高速 2 完美版（可 SAVE）；
076 杀戮夜魔 2；
077 数码森林；
078 兵人（双打过关）；
079 英雄谭大作战（RPG）；
080 电脑战机 2；
081 SEGA 俄罗斯方块；
082 NAMCO 博物馆；
083 魔剑 X；
084 真人快打；
085 蓝刺；
086 铁路大亨 2 代；
087 苏生；
088 超能力大战 2012；
089 QUAKE；
090 QUAKE3；
091 特技自行车；
092 宇宙第五频道；
093 斗魂列传；
094 商业间谍美版；
095 银河之翼；
096 刀魂 2；
097 神机世界 1；
098 神机世界 2；
099 彩虹 6 号 2 代；
100 剑风传奇；
101 拳王 99；
102 上海麻雀；
103 对对和麻将；
104 刑警 202（AVG）；
105 台球；
106 VR 战警 2；
107 苍钢之骑兵；
108 F1 世界 1；
109 F1 世界 2；
110 大战略；
111 电车 GO2；
112 悉尼奥运会；
113 欧洲杯足球；
114 滑板冲浪；
115 极限运动（SEGA 出品）；
116 Tricolore Crise（RPG）；
117 光明与黑暗；
118 冰冬音乐世界；
119 翡翠战士（HUDSAN，RPG）；
120 NBA2001；
121 十八轮大卡车；
122 赌城押牌王；
123 世嘉湖钓鱼；
124 美少女学园；
125 DDR2 代完美版；
126 DDR 俱乐部 DC 版；
127 七星魔法使徒（FALCOM，RPG）；
128 金银岛大冒险；
129 古堡屠龙；
130 钢铁战记（CAPCOM，机器人对战）；
131 影子侠（AVG）；
132 百兽王；
133 VR 战士 3；
134 Napple Tale（RPG）；
135 JULY 七月（AVG）；
136 中华封神（ESP，战略）；
137 失落的皇国；
138 人类最终决战；
139 星际斗士 2；
140 VR 网球；
141 霸王战记（战略）；
142 火箭小子；
143 杀手卫星；
144 卡通战士；
146 欢乐跳舞；
147 铁达魔龙（3D 射击）；
148 特技滑板；
149 滑板飞侠；
150 胜利三旗赛车；
151 蛋（RPG）；
152 空中霸王；
153 能量宝石 1；
154 能量宝石 2；
155 MSR 赛车（SEGA 极品）；
156 全日本摔跤；
157 JOJO 冒险；
158 七之密馆（光荣 AVG）；
159 太空怪虫；
160 终极摔跤大赛；
161 虫虫特工队；
162 魔域战斧（4 打）；
163 街头图鸦（Jet Grind Radio）；
164 顽皮小魔星；
165 WWF 摔跤擂台大赛；
166 罪恶之城 AVG；
167 拳击大赛；168 恐怖战士；
169 MDK2；
170 玩具骑兵（SEGA，射击）；
171 坦克和体战；
172 古代遗迹之谜（HUDSAN，RPG）；
173 幻影骑兵；
174 太阳保卫者；
175 魔法小女巫；
176 东尼滑板；
177 撞车王；
178 ECW 摔跤大赛；
179 梦游美国 2001；
180 梦幻之星网络版；
181 GUILTY GEAR X；
182 月华剑士 2；
183 VGA 引导碟 1.2 版；
184 DC 超任模拟器 5CD；
185 无限回忆（AVG）；
186 DC 金手指；
187 武装枪骑兵（双人射击）；
188 狂野之吻（动作 AVG）；
189 三番市赛车；
190 迪斯尼 101 斑点狗（过关）；
191 青之 6 号（AVG）；
192 袋鼠历险记（过关）；
193 大雪战；
194 NOMAD SOUL（AVG）；
195 机甲之翼 2（capcom 飞机，4 打）；
196 超级街霸 2x（16 人街霸）；
197 格斗之蛇 2；
198 sega 经典 12 合 1；
199 大众高尔夫球 2；
200 我是机器猫；
201 商业间谍日版；
202 水上摩托艇；
203 亚历山大战记（即时战略）；
204 MD 模拟器 1100 合一（2CD）；
205 NGP 模拟器；
206 滑板冲浪；
207 快刀 2（生化式 AVG）；
208 人玩鬼（动作 AVG）；
209 小鸡快跑；
210 黄金国之门 3；
211 NBA2K（SEGA）；
212 NBA2K1（SEGA）；
213 基伦的野望（2CD）；
214 三角洲特种部队；
215 最终任务（动作 AVG）；
216 二战神鹰（3D 飞机座舱）；
217 橄榄球大赛；
218 飞空之舞（3D 座舱飞机）；
219 噗呦噗呦 4（方块，SEGA）；
220 黑白棋；
221 拳王 98 DC 版；
223 欧洲俱乐部足球；
225 超时空要塞 m3；
226 超发明 boy（RPG）；
227 过山车；
228 西风诗狂想曲；
229 CAPCOM 网球；
230 SEGA 实景钓鱼；
231 欧洲冠军杯足球；
232 大神一朗奋斗记（2CD）；
233 DC 任天堂模拟器（2CD）；
234 春日翟雨；
235 樱花大战 3 完美版（3CD）；
236 维罗尼卡完全版（2CD）；
237 DC 上网碟 2.0；
238 恐龙战士；
239 飞空之舞 i（联网版）；
240 全日本摔跤 2；
241 弹珠台；
242 虚幻（主视角 3D 射击）；
243 的士速递 2；
244 高达 0079 完全版（2CD）；
245 世嘉嘉嘉嘉；
246 纯情房东俏房客 2；
247 病血 illbleed（恐怖 AVG）；
248 POP MUSIC3（2CD）；
249 黄金国之门 4；
250 蜘蛛侠；
251 sports jam；
252 VCD 播放盘；
253 悠久幻想曲 3；
254 VR 战警 3 代；
255 MP3 播放器 4CD（送近千首歌）；
256 疯狂的士 2；
257 祈祷之丘；
258 赏金猎人沙拉（AVG）；
259 高达 ONLINE；
260 街霸 VS 彩京（搞笑麻将）；
261 死亡枪手（双人）；
262 梦幻之星网络版 2；
263 SONIC 大冒险 2；
265 永恒的阿卡迪亚（3CD）；
266 街霸方块 2X；
267 午夜凶玲（AVG）；
268 井上凉子；
269 欢迎来到咖啡屋 2；
270 大战略 2001；
271 大富翁（4 打，CAPCOM）；
272 超级 RUNABOUT；
273 GP 赛车；
274 急速飞车；
275 穿越时空之旅（卡片 RPG）；
276 卡片游戏；
277 实战老虎机必胜；
278 新世纪 EVA E 计划；
279 鬼屋魔影 4（4CD）；
280 异型前线（射击）；
281 雅达利经典合集；
282 全日本摔跤 2；
283 火焰圣母（2CD，SLG）；
284 反恐怖战士（射击）；
285 古大陆物语（SLG）；
286 黄金国之门 6（RPG）；
287 温泉 2（大富翁类型）；
288 速度之魂（赛车）；
289 秘密（AVG）；
290 弹子机必胜；
291 荣誉勋章 3（2CD）；
292 机器人大战阿尔发；
293 龙骑士合集（战略）；
294 零式枪手 2（双打飞机）；
295 莎木 2 完美版（4CD）；
296 CAPCOM VS SNK2（格斗）；
297 格兰蒂亚 2 完美日版；
299 饿狼传说（格斗）；
300 黄金国之门 7（RPG）；
301 黑之魂（RPG）

重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号　邮编：400010　电话：023－63727308　传真：023－63727308　收信（款）人：仙童电玩

PS 碟：4 元／张，5 张起邮，免邮费
PS Ⅱ碟、DC 碟 5 元／张

八成新 PS 套机型号：5501　价格：450 元
八成新 PS 套机型号：7501、9002　价格：550 元
九成新 PSONE 套机 600 元
九成新 DC 机套机 600 元
送双手柄、AV 线、电源
保修三个月，免邮费

RPG 类
最终幻想 4，5，6（3CD）
最终幻想 7（3CD）
最终幻想 8（4CD）
最终幻想 9（4CD）
时空之轮
时空之旅（2CD）
寄生前夜（中文版，2CD）
寄生前夜 2（2CD）
异度装甲（2CD）
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7（2CD）
星之海洋（2CD）
北欧女神（2CD）
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说（4CD）
妖精战士 2
妖精战士 3（2CD）
宿命传说
幻想传说
永恒传说（3CD）
屠龙战记（2CD）
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士（2CD）
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来 /海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷（4CD）
射雕英雄传（全中文）
火魅子传（3CD）
格兰蒂亚 2（2CD）
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

AVG 类
生化危机（2CD）
生化危机 2（2CD）
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代（4CD）
沉寂之丘
吸血迷城（2CD）
阿空加瓜（2CD）
黑色十字架（2CD）
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞（2CD）
心跳回忆 2（5CD）
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令（2CD）
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件（4CD）
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG 类
机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F（完结篇）
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望（2CD）
攻略指令书
圣战士
高达 GF（3CD）
宇宙战舰（3CD）
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5（2CD）
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒（2CD）
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4（2CD）
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝（全中文）
三国志 4（全中文）
三国志 5（全中文）
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号（2CD）
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
超时战精
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT 类
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1，2，3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备（2CD）
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2 /东巴 2
泰山 /小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2（2CD）
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
髅骷头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵（2CD）
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2（2CD）
特种部队
职业特工队
午夜列车（2CD）
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3（2CD）
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
勇者战士
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

FTG 类
刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院（2CD）
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
自由博击
拳击

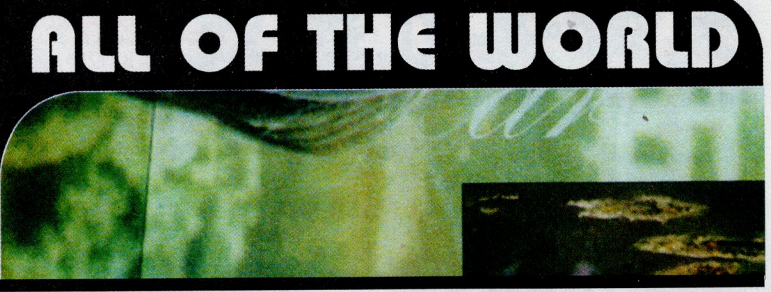
SPG、RAC、其它类
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000（中文）
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2（2CD）
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀 3
魔法彩珠
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大享
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 G02
吉它
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
金融道
彩色拼图
拉力赛
保时捷
J 联盟 2001
回转
首都高外传
实况甲 A 俱乐部（中文）
国际网球
高尔夫
疯狂赛车
超野摩托
新拉力赛车
首都高外传
THE 回转
小女巫
十字路口
空中跳伞
迷你赛车

本月新游戏
探险者（AVG）
心跳回忆 2 外传（恋爱 AVG）
恋爱物语（恋爱 AVG）
石川六右卫门（SLG）
召唤之夜（SLG）
工程师（SLG）
精灵王（SLG）
绘图（SLG）
J 大冒险（ACT）
板球（SPT）
保龄球（SPT）
沙滩排球（SPT）
橄榄球 2002（SPT）

注　意

❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
❷本店会对发出的商品进行检查。
❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
❹您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：
023－63741116

ALL OF THE WORLD ALL 纵横四海



从本月收到的调查表来看，对《三国的真相》的意见仍然是泾渭分明，认为好的非常喜欢，认为坏的则狂骂不止。毕竟，一个栏目能够引起反响，不管好的坏的，就是一件成功的事情。我们仍然会坚持下去……非天也会。

这期的纵横四海又多出了一个栏目，那就是为NT骑士团的众骑士准备的演武场。www.newtype.com.cn麾下的NT骑士团，在战火纷飞的因特耐特大陆上，一向以英勇擅战著称。这次第一个进演武场的是NT骑士团属下游侠纵队的见习骑士SQUALL-LH，看他表现得十分出色，看来成为正式骑士的日子指日可待了。

——NT骑士团·圣雷骑士·laser

三国的真相之千古奇冤叹魏延

文/非天工作室

（续上期）关于魏延之死，就《三国志》中的记载，疑点很多。咱们先来讲讲一种完全另类的说法。裴松之疏引《魏略》说："诸葛亮病，谓延等云：'我之死后，但谨自守，慎勿复来也。'令延摄行己事，密持丧去。延遂匿之，行至褒口，乃发丧。亮长史杨仪宿与延不和，见延摄行军事，惧为所害，乃张言延欲举众北附，遂率其众攻延。延本无此心，不战军走，追而杀之。"

这和史学界普遍认同的讲法完全相反，说诸葛亮临终托付后事给魏延，结果杨仪诬蔑魏延造反，发动军事政变，把他给干掉了。裴松之就认为这是敌国放出来的谣言，并不可信。本来嘛，"我之死后，但谨自守，慎勿复来也"这种话，怎么可能出于一心北伐、恢复汉室的诸葛亮之口？

《三国志》正文中记载，诸葛亮临终托付后事给三个人，"密与长史杨仪、司马费祎、护军姜维等作身殁之后退军节度，令延断后，姜维次之，若延或不从命，军便自发。"。这条记载非常古怪。首先，主将病危，为了怕引起军中动摇，下令秘不发丧，且只与少数人商定后事，是可以理解的。但是这少数人，既包括自己的亲信，也应该包括军中各部门重要官员。可是当时论蜀汉的军职，最高是诸葛亮，其次是魏延，诸葛亮偏不找魏延来商量，难道是故意要架空魏延吗？

其次，仅看这条记载，并没有说明诸葛亮安排定了在自己去世以后，谁主掌军队的问题，只说让魏延断后，而姜维在前后军中间起衔接辅助作用，所谓的比断后"次之"。但是，再看以后事态的发展，似乎全军上下认定了他是让杨仪暂摄全军统帅之职。不知道是史载不全呢？有脱漏呢？还是根本就是有人故意歪曲诸葛亮的意思？

第三，诸葛亮吩咐："若（魏）延或不从命，军便自发"。似乎已经预料到魏延不会听从自己遗命了。魏延为什么不肯听从，原因不外乎两点。第一，杨仪当时是丞相府长史和绥军将军，最高不过统帅部机要参谋，中将军衔，可能实际权力很大，但论品级，比魏延要差很多。第二，史书上记载，魏杨二人素来不合，说魏延"既善养士卒，勇猛过人，又性矜高，当时皆避下之"，而"唯杨仪不假借延，（魏）延以为至忿，有如水火"。因此，如果让杨仪暂摄全军统帅的话，魏延发脾气，不听话，是可以预料的。

演义上提出来第三点，那就是说，魏延素有反心，只有诸葛亮制得住他，诸葛亮一死，他肯定要反。这当然是小说家言，笔者在前面讲过了，魏延并非荆州降将，当然更不会有什么"脑后反骨"的情节现世。罗贯中为了证明这一点，在许多章节都埋下了伏笔，说魏延怎样怎样不听话啊，怎样怎样埋怨诸葛亮啊，而诸葛亮也逮机会就要和他过不去。最重要的，就是被毛本删去的"葫芦谷烧司马兼烧魏延"的故事。这是文艺作品的虚构，咱们探究历史，不可将两者混淆，不能把这条理由当真。

* * * * * * * * * * * * * * *

如上所述，诸葛亮奇怪地没有让魏延参加如此重要的军事会议。等到诸葛亮一死，"秘不发丧，（杨）仪令（费）祎往揣（延）延意指"，看看魏延对此什么态度？魏延果然不满意，他说："丞相虽亡，吾自见在。府亲官属便可将丧还葬，吾自当率诸军击贼，云何以一人死废天下之事邪？且魏延何人，当为杨仪所部勒，作断后将乎！"这句话说得很正义凛然——"云何以一人死废天下之事邪"，怎么能因为死了一个人，就终止了进取天下的大事业呢？！

然后，魏延"因与（费）祎共作行留部分，令（费）祎手书与己连名，告下诸将"。也就是说，他和费祎两个人重新商量了治丧步骤，谁保护着诸葛亮的灵柩回成都，谁带兵继续打仗，商量定了以后写下来，两个人共同签名，准备向各部队传达。费祎可是只老狐狸，他知道这个时候要是反对魏延的意思，自己就死定啦，于是寻求脱身之策。他对魏延说："当为君还解杨长史，长史文吏，稀更军事，必不违命也。"——不要闹得这样僵嘛，我回去和杨仪说，让他把指挥权交出来，他是文官，不懂打仗的，一定不敢违抗您的意思啊。以此为借口，费祎出帐上马就跑。等到魏延回过味来，派人去追他，已经来不及了。

就这样，指挥权还在杨仪手中，或者应该说，还在统帅本部手中。因为诸葛亮的死讯还未公布，杨仪作为机要参谋，完全可以假传诸葛亮的命令。于是，他命令各营打点物资，准备撤军南归。这个命令，肯定没有向魏延的直属部队传达，因为史书上说："（魏）延遣人觇（杨）仪等，遂使欲案（诸葛）亮成规，诸营相次引军还"，要等魏延派人去查看杨仪的行动，才发现原来大家都已经在准备回家了。魏延大怒，趁着杨仪还没有动身，抢先一步，"率所领径先南归，所过烧绝阁道"。魏延的意图很明

确，你掌握了统帅权，我不过只有本部兵马，当面冲突对我没有好处，我只有赶回成都，利用天子的权威讨伐你，才有获胜希望。

就这样，魏延和杨仪双方都向后主刘禅上表，宣称对方谋叛，"一日之中，羽檄交至"。刘禅没主意，就问侍中董允和留府长史蒋琬，这两个家伙谁说的比较可信？蒋琬和董允都是诸葛亮的弟子，也就是说，都是杨仪一党，当然一致对外，"咸保仪疑延"——为杨仪担保，怀疑魏延奏章的真实性。于是刘禅命令蒋琬"率宿卫诸营赴难北行"，准备讨伐魏延。

可是这个时候，魏延已经死翘翘了。原因是他"据南谷口，遣兵逆击（杨）仪等"，而"（杨）仪等令何平在前御延"。这个何平，就是大将王平。他本姓何，后来过继给老王家，才改名王平。王平临阵大骂魏延："公亡，身尚未寒，汝辈何敢乃尔！"——这个时候，诸葛亮的死讯已经公开发布了。

魏延为什么不直指成都，而要在南谷口，以弱势兵力对抗杨仪呢？猜测其原因，一定是刘禅讨伐他的消息已经传到，他已经没有机会混入成都，挟持皇帝了。那么，在这种情况下，所部军心动摇，被王平一叫骂，立刻"士众知曲在（魏）延，莫为用命，军皆散"，也就可以理解了。所谓的"曲在延"，当兵的怎么知道上层斗争的内幕？他们只是服从诸葛亮和皇帝的命令，既然这两者似乎都是站在杨仪一边的，于是认为魏延是反叛，不愿意跟从他，也就是很正常的事情。这和此事件的真实曲直无关。

魏延没有办法，他现在唯一可去的地方，就是自己当太守、经营了十多年的汉中。"（魏）延独与其子数人逃亡，奔汉中，（杨）仪遣马岱追斩之，致首于（杨）仪。"于是杨仪用脚踩着魏延的脑袋，嘲笑说："庸奴，复能作恶否？"——蠢东西，你还能作恶吗？一副小人得志的恶心嘴脸！

****

回过头来再仔细研究一下诸葛亮的遗命问题。很多朋友都大力坚持诸葛亮临终不和魏延商量身后事的合理性。他们认为，因为魏延和杨仪素来不合，而又有假节的权力，诸葛亮怕魏延大权在握，上手就把杨仪宰了。为了保护心爱弟子的性命，所以才行此下策。

这种观点，表面上看起来是在为诸葛亮辩护，实际却产生了故意丑化诸葛亮之用心的效果。笔者虽然对诸葛亮不感冒，可以也不会随便往他头上扣屎盆子。魏杨相争，会引发一场动乱，是个人就预料得到。为了保护弟子的性命，导致军中动乱，导致魏延的被杀，诸葛亮是这么小肚鸡肠，公私不分的人吗？

修正这种观点，又有人认为，诸葛亮是怕魏延大权独揽以后会危害国家，所以设计除之。但这又有三点说不通。第一，魏延虽然是高级军官，在朝廷中可并没有军政大权一把抓的实力和威望，他不可能做宰相，而换了一个宰相，即使不能象诸葛亮那样完全驾驭魏延，也不能肯定魏延会造反。第二，魏延前此并没有擅权和反叛的苗头，因为对一个人看不顺眼，认为他肯定不是好东西，就在临终前要把他做掉，这种行为即使诸葛亮干得出来，也不能说这就是正确的甚至是正义的。第三，以诸葛亮的权威，他想杀魏延，什么时候动手都可以，干嘛要等死后借杨仪的手来杀？

因此，诸葛亮临终节度，绝对是有问题的。大概是为了维持他及其弟子们小集团的利益（这个集团，包括杨仪、姜维，也包括后来代替诸葛亮执蜀政的蒋琬和费祎），把劳苦功高的最后一块绊脚石魏延踢掉。当然也说不定是诸葛亮病迷糊了，发布了一生最后的的所谓"乱命"。

****

笔者这样猜测，恐怕诸葛亮的拥趸们又要跳出来骂人了。各位崇拜诸葛亮我不反对，认为笔者在《拨开迷雾见诸葛》一文中很多观点站不住脚，或者以偏盖全，咱们也可以进行学术讨论，没必要弄到势同水火。但是因为崇拜一个人，就不允许他身上出现哪怕一丁点污点，恐怕就不是正确的读史态度了。

所以这样说，并不是要指责诸葛亮的拥护者们，而是为了引出下文。下文要说什么？要说的是，经过在网络上就魏延之死和许多诸葛亮的拥护者反复打笔仗，笔者突然又有了点新的想法。还不很成熟，写出来大家研究。

咱们一直研究诸葛亮遗命的合理性甚至是正确性，却忽略了一个根本的问题，那就是遗命的真实性。诸葛亮的临终遗命只有三个人听到，那就是杨仪、费祎和姜维。杨仪是遗命的最大获利者，不用说了。看费祎的举动，也是遗命的忠实拥护者。姜维在这件事中没有起到什么作用，应该也是赞同的。重要的是，他们三人都属于诸葛亮的弟子，是同班同学，走得近，商量一些鬼花样，都是有其可能性的。

史书上没有记载说诸葛亮的遗命有文字证明。费祎去见魏延，没有提到这一点，否则魏延根本不敢抗命；杨仪上奏魏延造反，也没有说附上诸葛亮的遗书，否则刘禅早就拿定支持谁的主意了，还用问蒋琬和董允？王平也没有临阵宣读遗书，否则不是效果更好？会不会是杨、费、姜三人密谋，矫命夺取军中实权呢？

这种猜测，还有一个根据的疑点，就是关于杨仪之死。杨仪宰了魏延，自以为功高盖世，可是回到成都，却只拿了一个虚衔——"拜为中军师，无所统领，从容而已"。原因是诸葛亮对于自己继承人的安排，"平生密指，以（杨）仪性狷狭，意在蒋琬"——又是一个无从考证的"密指"！



于是杨仪口出怨言："往者丞相亡没之际，吾若举军以就魏氏，处世宁当落度如此邪！令人追悔不可复及。"这句话被费祎秘密报告上去，遂"废（杨）仪为民，徙汉嘉郡"。"（杨）仪至徙所，复上书诽谤，辞指激切，遂下郡收（杨）仪"。杨仪上书中诽谤了一些什么，有没有揭露什么不为人知的阴谋，就谁都不清楚了。总之，杨仪被迫自杀，诸葛亮的遗命遂成真正无头公案。

许多历史真相，就都这样被湮灭了。后人只能揣测，却无法得出确实的结论。我们唯一可以知道的是，一代名将魏延作为政治斗争的牺牲品，死得实在是太冤枉了！

FF8之不可思议事件

JC骑士团 游侠飙队 昆冒骑士 SQUALL-LH





首先，需要和大家讨论的前提是：召唤完召唤兽后，角色们都到哪里去了？大概是由于PS机能不足的原因，召唤后的角色便会立刻从屏幕中消失，给许多初学者造成"召唤＝变身"的假象。仔细分析一下，不外乎是"1、迅速下潜（土行孙的后代？）；2、第一时间内撤离现场；3、升空。"这三种情况，至于隐身则是根本不可能的事，因为许多召唤兽的必杀（如闪电风暴、地狱火焰之类的）均是对大面积区域有效的"无差别乱舞技"，角色们若单是隐身而不避开定会死得很难看……OK，GAME START！

一、惨绝人寰的闪电风暴

作为第一只入手的GF，克滋亚邦库尔的必杀技"闪电风暴"留给人们的印象是深刻的，但是深入剖析一下它所带来的物理效应又是如何呢？

从作战画面来看，克滋亚邦库尔并不是自身放电，而是先诱使周围空气电离，继而给出敌人致命一击。不过稍懂物理常识的人都会知道，电离现象基本都是在液体中产生，而很难对气体进行电离，至于电离空气更是难上加难。在自然界中，由于来自空间的宇宙射线和太阳的紫外辐射所致，在电离层中偶尔会发生微弱的电离，然而"闪电风暴"里的电离现象可谓恐怖至极……产生电离的条件有两个，一是电能、二是热能。如果说操纵电力是克滋亚邦库尔的绝活倒也说得过去，但是在热力方面唯一可借助的也只有太阳了。再来看看所需这二者的能量：每秒几十米的风速只能提供相应微弱的电离条件，可"闪电风暴"实际所需的远不止如此，在自然风速的极限速度条件限制下，只能以大气变化产生的重力波来提速；至于太阳一面更是麻烦，若想在最短时间内获得最大的热能，只有靠太阳的最激烈变化——耀斑喷发来完成。







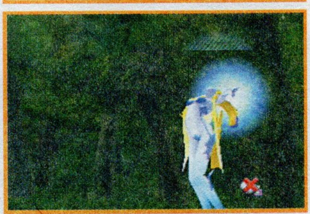
推论："闪电风暴"一旦发出，全球将立刻发生气候异常，磁暴、极光爆发相继产生，更伴有局部重力失常——还有更严重的：电离辐射。半径数公里以内的生物轻者会发生如下症状：肿瘤生成、白血病、寿命缩短、细菌性疾病复发、贫血和溃疡等；重者则干脆直接死亡。起因则很简单：我们的主角为了对付某只怪兽。

正确的使用方法：使用前预先通知国际气象局，更联络附近政府迅速带领群众避难，主角们则每人身穿一件防辐射服留下继续坚守岗位——值得尊敬！（正在避难的民众：去死吧！不准你们这帮衰人再在这里出现！）

二、绝对零度与钻石之尘

西薇娅的"钻石之尘"同"闪电风暴"类似，均是在四周的空气上做文章。能让四周的气体在一瞬间凝华！厉害！不过，由于气体的凝华点均不相同，每次的战斗地点也因剧情而异，所以难以定论西薇娅放出的冷气之温度究竟低到几何，何况还有个"瞬间凝固"这个苛刻的条件在先，因此其温度自然也要比一般的凝点强上几倍，粗略计算应该在－240℃左右——已经很接近绝对零度了。





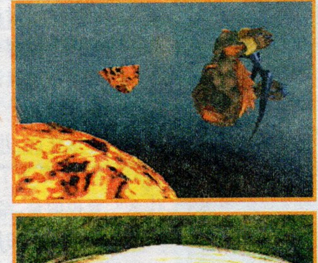


那么，在实验室以外的地方出现绝对零度会是什么后果呢？后果虽算不上严重，但也足以让主角们吃尽苦头——周围的生物绝不仅仅是"被冻结"那么简单，而是完全停止一切活动机能，每个原子都将停止运动！外界的原子也无法传递进来，发生战斗的场所将永远变为死寂的世界。

推论："钻石之尘"过后，GAME OVER…………

正确的使用方法：一人在召唤时，其余两人应立刻在最短时间内准备好一台超音速跑车，在西薇娅刚出现时便马上加大油门逃之夭夭，尽可能地利用好西薇娅摆酷的时间，能跑多远就跑多远吧。（西薇娅：我、我怎么办？）

三、不是火焰的地狱火焰





伊夫里特的"地狱火焰"其实只是徒有其表而已，名曰火焰，实则不然——可用手直接敲击的"火焰"试问有哪位听说过？火焰只是空气和可燃性气体的混合物，不管发生如何情况也不会改变其固为气体的特性，就算伊夫里特再"技艺精湛"，想必也无法违反自然定律吧？由此可见，伊夫里特用来攻击敌人的、所谓的火球只是一块外层被火焰包围的可燃性物质而已。伊夫里

特不敲则已，一敲可就露了陷。

推论：敌人根本就是被砸死的……可悲……

正确的使用方法：严禁敲击，家丑不可外扬。

(《满汗全席》版伊夫里特：……被你发现了……)

四、噪音的制造者——瑟依莲

"寂静之音"的幽雅画面不知令多少人为之倾倒：宁谧的大海、美丽的瑟依莲、高雅的竖琴……只是，最重要的一点：弹奏的音乐究竟如何呢？

设定人员显然参照了希腊神话的设定——在爱琴海上出没的美丽女妖是众人皆知的。具体一点来讲，资料上记载的有以下三种：

1、塞伦：估计她便是瑟依莲的原型吧？相近的姓名发音，同样居住在属于自己的塞伦岛上，是一位无所不知的女神，每当有神话中的英雄经过时便用令人忘返的歌声唱出这个英雄的事迹，使他不由自主地登上自己的岛屿（目的不得而知，因为从未成功过），希腊神话中著名的奥德修斯就曾经险些失足于她的乐曲下。





2、人鱼：遍布在爱琴海各处的礁石附近，通常结伴而行，用甜美的歌喉引诱附近船舶里的水手来到自己身旁，再将其带入海中溺死。



3、海之女神蒂洛逊尼斯（似乎是这个奇怪名字）的女儿们：她们在诸神战争中（尤其是海战里）用歌声为海女神支持的一方助威，据说凡是有她们参与的战斗里，被支持的军队总是能够士气大振地击败对手。



从以上资料不难看出，三者的共同点及大前提是：歌声必须是甜美悦耳的。然而，瑟依莲的歌声真的如同她们一样吗？如果是那样的话，那么战斗的结果应该是敌人被"说得"到己方部队或是一鼓作气地打倒主角们才对——因为瑟依莲明明是对着它们唱的嘛。



推论：瑟依莲弹奏的是极其具有杀伤力的可怕噪音，更附有强力声波袭击没有听觉的机械敌人，这样一来，敌人们在听到瑟依莲高歌一曲后纷纷"沉默"兼 HP 大减就能得到很好地解释。

正确的使用方法：一当瑟依莲出现，主角们应马上拿出各种棉花、耳套之类的东东捂住耳朵，更要张大嘴巴以防鼓膜爆裂，静待瑟依莲小姐尽兴而归。（怎么同《机器猫》里大胖的个人演唱会差不多？？）

五、毫无仁义可言的兄弟仁义

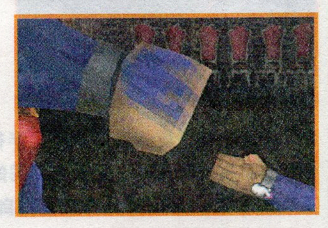
泰罗斯与塞克雷多这对兄弟牛似乎注定了是对搞笑的角色，每个人看到它们的无厘头必杀"兄弟仁义"后都会发出会心的微笑。但搞笑归搞笑，细一琢磨，牛兄泰罗斯倒也真够心狠手辣的。



过程大家肯定都很清楚了，牛弟塞克雷多先把敌人连同其立足之地一同掷到空中，接着是在与哥哥的猜拳中输掉（其实除了这头苯牛外谁都看得出牛兄是后变的），然后便是被掷……于是……咣！



首先来解释一个额外的插曲，那就是敌人的高度问题，从战斗画面分析，敌人从失去立足之地到坠落到地面也就花了 1 秒左右的时间，多说也不到 1.5 秒，假设敌人做的是自由落体运动，那么它们被掷的高度应该突不破 10M 大关，这个数字同画面所表示的内容是绝对挂不上钩的，那么唯一的解释是：敌人在空中自动向地面做加速运动！心甘情愿地撞向地面！





推论 1：FF8 中的敌人具有自虐倾向。

接着便是牛弟的头颅抗击打力的问题。由战斗动画可知，在敌人被先抛出去半天的情况下，牛弟被牛兄抛出，转瞬间便追上了处于高空的敌人（从天空颜色判断，大概已到对流层了），更恐怖的是：在撞碎岩石后牛弟的速度居然一点也没有减！根据动量守恒定理，牛弟的质量应该远远大于石块的质量才对（至少也要有 10000：1）的比率，假设那块石头的质量是 1 吨（也就一头小象的重量），那么牛弟体重至少也要有一万吨，再加上瞬间追上敌人的加速度，那么它撞击的石块的力度为……我个人估计当时所处的位置是距地表 10～～13 公里的对流层，按 10 公里——也就是一万米来计算的话，那么牛弟的加速度 a 应该为二万米每二次方秒！它与石块接触时头部受到的撞击力约为 200000000 牛！换言之则相当于被一块重达 2 万吨的重锤直接命中要害！

推论 2：虽说召唤兽的体质远远强于人类，但挨了这么一下重击，轻则患下脑震荡兼并发后遗症，重则导致颅骨开放性骨折而昏迷，抢救稍有不及时便会命丧当场，这叫"仁义"？？（周星驰版牛兄：(扑到昏迷的牛弟身上)小塞？小塞你怎么了小塞？呜～～～你跟我这么多年，一顿饱饭也没吃过就这么走了～～～呜～～～～如今白发人送黑发人，让我怎么忍心？……）

正确的使用方法：猜拳中让牛兄输掉。

六、恐怖的黑洞





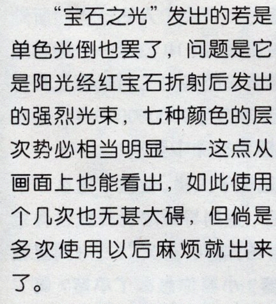
迪亚波罗斯在游戏后期的威力是有目共睹的，绝技"黑暗使者"招式极其华丽不说，更能借着抛出的黑洞的巨大威力强行削敌 HP1/4，的确超酷非凡。但是，在地球上使用人工模拟黑洞的后果是什么又有几人知道呢？

黑洞由质量极其巨大的恒星死亡、坍塌后产生，是一个抽象意义上的孤立点，没有任何物体——包括速度最快的光线——能从它那极强的引力中逃出。在宇宙中的黑洞是有如死海一般安详的，但如果它出现在行星附近……后果则是灾难。

推论：此技一发，半径数公里内（包括地表）均会产生空间、时间彼此扭曲的现象，并且伴有维度剥离及脱落。半径附近的树木、建筑物等纷纷倒塌，断裂成碎末状，更因为黑洞的局部不稳定性，有的人会径直飞向宇宙，而大部分人却会因自己本身的重力而被挤成肉饼……史上最强的必杀技非它莫属，同时也是自杀技的首选——就算主角们能侥幸逃过黑洞一劫，遇难者的家属们也不能善罢甘休。（团团围住 GARDEN 的家属们：快把罪大恶极的凶手交出来！！！）

正确的使用方法：先以此为条件要挟敌人，如果对方实在不吃这套就将其带上宇航飞机，一并到太空中去同归于尽。

七、太过耀眼的宝石之光



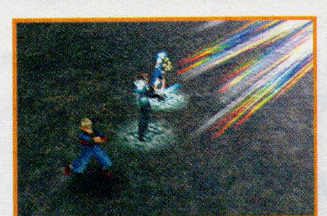
卡邦库尔在可爱指数上丝毫不亚于陆行鸟与莫古，每次见到它从洞中探头的神态笔者都不禁莞尔，它的招数"宝石之光"本来也无可厚非，但问题正出在"宝石"二字上。





"宝石之光"发出的若是单色光倒也罢了，问题是它是阳光经红宝石折射后发出的强烈光束，七种颜色的层次势必相当明显——这点从画面上也能看出，如此使用个几次也无甚大碍，但倘是多次使用以后麻烦就出来了。

人眼同时接受的光源色数相当有限，如果长时间受到多发色数光源的刺激，轻者会发生头晕、恶心、呕吐等



症状，重者会导致短暂性失明，更有可能患上白内障，如此一来还能战斗吗？

推论：队伍在经过"宝石之光"的洗礼后全体失明，只得任由敌人物理攻击的宰割。

正确的使用方法：使用前每人佩带一副偏光墨镜。

（斯考尔：一副要好几百哩………坂口导演，不会是要我们演员自己掏吧？……

坂口博信：随便啊，带不带随你自己好了[奸笑中……]

斯考尔：……………………）

八、工程浩大的大海啸

"大海啸"是里维亚桑的看家本领，其招式在 FF8 看起来的确相当具有气魄，然而有谁看到那座岩山是怎么修起来的吗？唯一的合理解释只能是将其归功于我们优秀的、任劳任怨的、幕后的土木工程人员了。





想要瞬间修起座 15M 左右的岩山可不是件容易的事情，就算是个土堆，至少也需要 2 台铲车，一台起重机，几十根木桩（固定用），两个 30 人的民工小组拼死拼活地干个半天才能完成（已经是最经济的设定了），如此方能保证我们的大腕级明星里维亚桑先生能在 FF8 一片中出演 1 分 30 秒左右的酷戏。

各位同志！让我们为幕后的无名英雄们鼓掌！

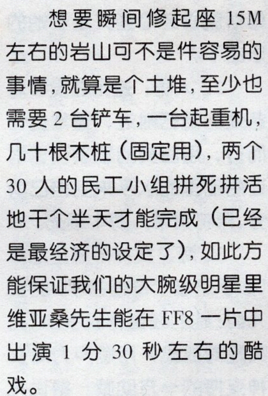
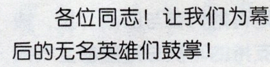
推论：可能发生的情况如下：

怪兽：（看了一眼不远处正躺在吊床上悠闲地喝着果汁的里维亚桑，把头转向正在紧张施工的工人们）喂，你们还得多长时间才能搞定呀？！

工人们：快了，你也就再等 5 个小时 OK?

怪兽：KAO！有没有搞错？！我回去睡一觉先～～～～～

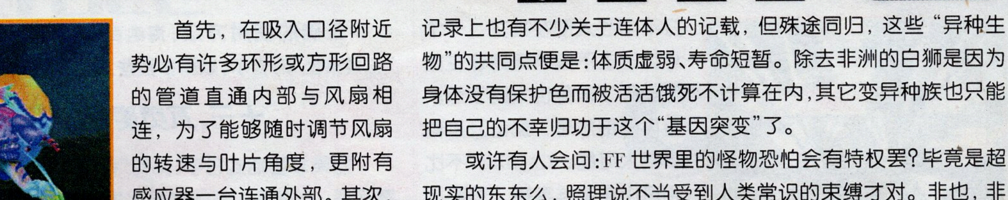
九、条件苛刻的暴风圈突入

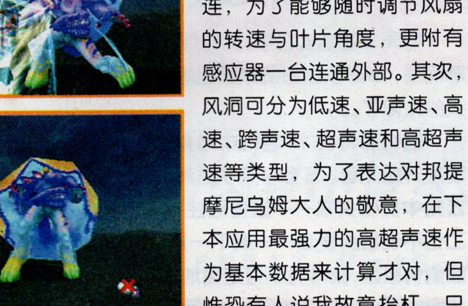



邦提摩尼乌姆（Pandemonium）是所有召唤兽中名字最难记的一个——同时也是召唤条件最麻烦的一个。

虽然"暴风圈突入"是风属性的攻击，但"风"是相对于地球运动的空气，只能在自然界中产生，严格一点来讲，该把邦提摩尼乌姆称为"风洞"才更贴切一点——而且是回流式的（风洞：产生可控气流的设备）。现在我们可以来剖析一下它的内部构造了。









首先，在吸入口径附近势必有许多环形或方形回路的管道直通内部与风扇相连，为了能够随时调节风扇的转速与叶片角度，更附有感应器一台连通外部。其次，风洞可分为低速、亚声速、高速、跨声速、超声速和高超声速等类型，为了表达对邦提摩尼乌姆大人的敬意，在下本应用最强力的高超声速作为基本数据来计算才对，但惟恐有人说我故意抬杠，只好稍作让步，用次位的超声速替代罢了。

不要小看超声速的风力，它可足足是声速的5倍！如此一来，低速段内的水冷系统是非装不可了，否则后果简直难以想象（各位可自行假想烤乳猪版的邦提摩尼乌姆）。再有，运转电扇的电力也是个大难题，靠吸入的风力来维持是远远不够的，只能借助于外部高压电源来完成。所有的预算加在一起可不是小数字，巴拉姆学园要有放血的准备哦。

推论：GARDEN 每月均要为邦提摩尼乌姆交纳巨额电费、水费、管道维护费……

正确的使用方法：建议与电、水属性的召唤兽同时使用——从经济角度考虑

（希德：バカ！你怎么弄回来这么一个麻烦东西？！这月开销从你薪水里扣除！

斯考尔：不……不关我事，是风神非要给我的…………

风神：？？？……（怒）你…………

罗家英版斯考尔：你想要回去啊？你想要你就说话嘛，你不说我怎么知道你想要呢？虽然你很有诚意地看着我，可我知道你还是想对我说你想要的。你真的想要吗？你不是真的想要吧？难道你真的想要吗？我又不会你想我要而我不给你，我更不会你不想要但我偏给你，大家讲道理嘛……现在我数到三，你说好你到底要还是不要？……

风神：晕……（跌倒）…………）

十、勉为其难的反击之狼烟

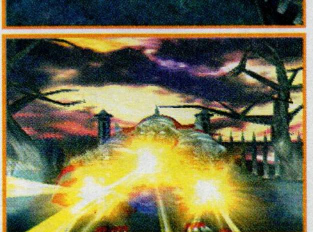
地狱犬盖尔贝洛斯其名为犬，实则不然——试问有谁见过长着三个脑袋、一条鳄鱼尾巴、豹子身体与利爪的狗？封神榜中的四不象见了它恐怕都得汗颜。视于这种情况，除了基因突变外别无解释。



突变的基因在地球上倒也比比皆是，每每在报纸或书刊上都能看到这个两头鸡那个三脚鸭的，就连吉尼斯记录上也有不少关于连体人的记载，但殊途同归，这些“异种生物”的共同点便是：体质虚弱、寿命短暂。除去非洲的白狮是因为身体没有保护色而被活活饿死不计算在内，其它变异种族也只能把自己的不幸归功于这个“基因突变”了。

或许有人会问：FF世界里的怪物恐怕会有特权罢？毕竟是超现实的东东么，照理说不当受到人类常识的束缚才对。非也，非也。君不见每次盖尔贝洛斯登场，都仅是在后方摇头晃脑地狂吠一通，留下几个魔法援护便夹着尾巴跑开了？若仅是一两次倒也无妨——敌人太弱嘛，杀鸡焉用牛刀？但俗语说的好：事不过三。同黔之驴一样，日子久了，小盖也就自然露了馅。





仔细想想，小盖其实也够难的：先是被加尔巴迪亚学园弄到飞空艇上过了一段非“兽”的生活（至于对方用的手段是威逼还是利诱就不得而知了……），继而被斯考尔一行人海扁一顿后威武而屈，最后沦落到每日拖着孱弱的身体被迫进行战斗，能支持到今天倒也是个奇迹。

推论：法网恢恢，疏而不漏。斯考尔终将被送到国际珍稀动物联合协会的被告席上。

正确的使用方法：放生。

（作者寄语：小盖，你还是回火星去吧，地球是很危险地。）

十一、恶魔审判还是神圣审判？

亚历山大这个名字似乎来自古代欧洲的那位同名英雄，二者唯一的区别是一个能够从容不迫地走到“传说之镇”的广场上一剑挥断那个世间无人能解的死结；而另一个也能够同样从容不迫地一脚将广场踏平。



亚历山大的攻击被设定为圣属性，这是笔者至今尚未能得出解答的难题。

首先，亚历山大出现的地点是靠着海边的山岳地带（说白了简直就是直接从海里钻出来的），那么，问题1：角色们战斗的地点在什么地方？如果斯考尔他们是在海滩度假途中遭到敌人倒还好办：吹个口哨——亚历山大立刻威风凛凛地来到对方面前一站——敌人吓也吓死了。但……GAME中大部分战斗地点都是在内陆耶～～～～（汗），照动画上亚历山大的攻击方式，全球战略制导卫星是非备不可的，否则















打不中敌人倒在其次，一个导弹过去不偏不倚地让主角们全灭了未免也太屈了点。但再仔细想想，配备卫星似乎不大可能，GARDEN不比和风山庄那样富裕，有邦提摩尼乌姆（各种杂费）和迪亚波罗斯（赔偿费）这两个败家子就已经够受了，还能拨出一大笔天文数字般的预算来租个卫星玩玩？（希德：租卫星？……你、你杀了我罢！）更何况FF8中连个破旧不堪的电波塔都能算是兵家必争的尖端科技，故此笔者对天上是否能有卫星在转悠持怀疑态度。

推论1：亚历山大的攻击完全是碰运气，其概率不亚于连续百场高尔夫一杆进洞。正因如此，斯考尔们每天都战战兢兢地生活在生与死的边缘，时刻提防着不定什么时候落到自己头上的"神圣审判"。

其次，亚历山大既然被尊称"神圣"，必是天神直接从天上派下来的使者，由于它体积过于庞大，下凡参加战斗时是决计享受不到由天使亲自护送的待遇的，最有效——同时也是最快捷的方式是：自由落体。

好了，现在计算开始，由于亚历山大常出没于海边，身体的材料按最经济的不锈钢来计算，铬占13%，把密度公式分开相乘就可以了。至于体积么，根据笔者目测，其外观同二战时期法国的AMX－50型主战坦克极其相似（重50吨），故借用该数值计算。在高度方面，鉴于地球污染严重，天神们是万万住不得的，至少也要定居在大气顶层（距地面约700公里左右）。如此一来，亚历山大不来则已，一来就……（各位学过物理的朋友请自行计算）着地处的居民统统要下地狱，这叫神圣？

推论2：为我们的地球及尊敬的亚历山大同志默哀吧……

正确的使用方法：把"神圣"二字去掉，另附带降落伞一个。

十二、无止境的暴走





魔列车（Grasharaborus这个名字实在不好翻译）很容易使老漫画迷联想起《银河铁道999》来，只是乘坐的乘客大相径庭罢了。

我们先来看看被魔列车攻击后所引发的特殊状态效果：毒＋石化＋暗＋沉默＋狂怒＋睡眠＋迟缓＋停止＋混乱＋即死＋死之宣告。问题是，只不过被它轻轻一撞而已，为何会产生这许多东东呢？既然车子从外表上看毫无破绽，那就只能从乘客身上找原因了。

推论：车里坐着各种怪物，外加一个驾驶技术烂得出奇的司机——明明想躲开走，却恰恰撞在敌人身上，造成车内一阵颠簸。怪物们煞是不快，纷纷投司机以各种恶心道具，有些手法不精的扔到外面，使得敌人们倒了霉。

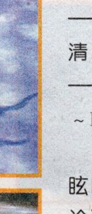
正确的使用方法：海纳百川，有容为大，建议在车门处贴张"免费乘坐"的告示，以期多揽些人上来，顺便换个更烂的司机。

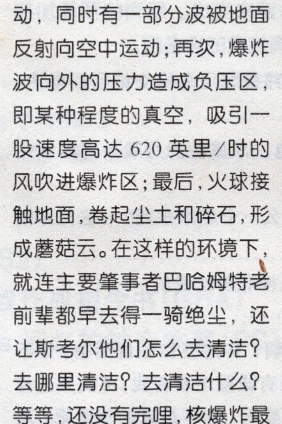
十三、不负责任的巴哈姆特

如果单看招式名字，具有"核爆"效果的巴哈姆特简直让人不寒而栗，幸好发出后的效果比想象中要低，否则你我便看不到明天的太阳了。

巴哈姆特在FF各代中均有登场，算是一位元老级人物了，既是开朝元老，气势与架子自然也要比别人大些：既缓且酷地从云端中探出头来——傲慢地注视着下面的敌人——核攻击——二话不说扭头便走——剩下一堆烂摊子给GARDEN收拾。有时因剧情原因，战斗将不可避免地在市镇内进行。刚才描述的镜头倘是一般攻击倒也算了——斯考尔等人别的不会，清洁工作倒还说得过去——问题是：这可是核爆耶～BOMB！







首先，核爆现场会产生眩目的蓝白色闪光（"火焰论"的朋友们请注意，巴哈姆特发的可不是火焰哦），将周围空气加热到10000000度；其次，光波和热波形成的火球会随压力波以声速（约350米/秒）移动，同时有一部分波被地面反射向空中运动；再次，爆炸波向外的压力造成负压区，即某种程度的真空，吸引一股速度高达620英里/时的风吹进爆炸区；最后，火球接触地面，卷起尘土和碎石，形成蘑菇云。在这样的环境下，就连主要肇事者巴哈姆特老前辈都早去得一骑绝尘，还让斯考尔他们怎么去清洁？去哪里清洁？去清洁什么？等等，还没有完哩，核爆炸最恐怖的地方是要等碎片全部落下来后才体现出来的——核辐射。不管是残留辐射还是放射性辐射，其杀伤性大家都是有目共睹，并且，由于放射性沉降作用，辐射云会不可避免地形成，且其轴线与当地风向一致。换句话说，在不日开庭的赔偿审理中，仅连带责任一项便足以让GARDEN倾家荡产；况且，根据《南极条约》，联合国核监督机构自然也不是吃干饭的，主犯巴哈姆特的饲养人斯考尔随时都有被传唤的可能。此时此刻，斯考尔一行人是否躺在医院的辐射隔离间里尚不得而知，但唯一肯定的一点是：巴哈姆特老爷子一定正悠闲地躺在家里的沙发上看着电视哩。





推论：巴哈姆特是SEED们的究极王牌，不到最后时刻万不可出此两败俱伤的下策。

正确的使用方法：每人防辐射服一件，召唤时用颈链将巴哈姆特牢牢栓住，绝不能让它再不负责任地一走了之，人被逼急了可是什么事都干得出来的。（巴哈姆特：咳……混蛋们……咳咳……放、放开我……咳……）

～未完待续～



WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价：8.00元